

Katedra: Německého jazyka

Studijní program: 2. stupeň

Kombinace: Německý jazyk- dějepis

Didaktická hra jako alternativní prostředek nácviku produktivních řečových dovedností

Didactic Play as an Alternative Means of Productive Speech Ability Practicing

Didaktisches Spiel als alternatives Hilfsmittel bei der Einübung der Sprachfertigkeiten

Autor:

Draga Schwertnerová

Podpis:

.....

Adresa:

Horní Sedlo č.11

Hrádek nad Nisou

46334

Vedoucí práce: PaedDr. Kamila Podrápská, Ph.D.

Konzultant: -

Počet:

stran	slov	obrázků	tabulek	grafů	pramenů	příloh
73	12132	15	0	0	11	3

Katedra: **NĚMECKÉHO JAZYKA**

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(pro magisterský studijní program)

Diplomant: **Draga SCHWERTNEROVÁ**
Adresa: **Horní Sedlo 11, 463 34 Hrádek nad Nisou**
Obor (kombinace): **německý jazyk – dějepis**
Název DP: **Didaktická hra jako alternativní prostředek nácviku
produktivních řečových dovedností**
Název DP v angličtině: **Didactic Play as an Alternative Means of Productive
Speech Ability Practicing**
Vedoucí práce: **PaedDr. Kamila Podrápská, Ph.D.**
Konzultant:
Termín odevzdání: **30. dubna 2005**

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování DP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 30. dubna 2004


.....
děkan


.....
vedoucí katedry

Převzal (diplomant):

Datum:

Cíl diplomové práce:

Didaktická hra představuje specifickou formu procvičování a automatizace učiva, která vykazuje zejména u žáků mladšího a středního školního věku vysokou motivační hodnotu.

Diplomantka se bude v teoretické části zabývat její definicí a hranicemi jejího užití v podmínkách výuky němčiny na základní škole. Představí její chápání v krátkém historickém přehledu, vymezí kritéria pro její klasifikaci a zaměří se na možnost využití hry při nácviu produktivních řečových dovedností, tj. ústního a písemného projevu.

Obsahem praktické části bude návrh souboru doplňkových didaktických her k učebním souborům Start mit Max 1,2 a Wer? Wie? Was? 1,2 tak, aby plně respektovaly jejich lexikální a gramatickou progresi a byly vhodné i pro cílovou věkovou skupinu žáků. výstup bude mít podobu metodických listů, které budou parciálně ověřeny.

Doporučená literatura:

Behme, H.: Miteinander reden lernen. Iudicium Verlag 1985.

Hannemann, B.: Didaktische Spiele, Luchterhand 1992.

Häussermann, U. - Piepho, H.-E.: Aufgabenhandbuch. Iudicium 1996.

Huneke, H.W. Steinig, W.: Deutsch als Fremdsprache. Erich Schmidt Verlag 2002.

Mühlhausen, U.: Überraschungen im Unterricht. Beltz Verlag 1994.

Wicke, R.: Vom Text zum Projekt. Comelsen 1997.

PROHLÁŠENÍ

Byla jsem seznámena s tím, že na mou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb.o autorském právu, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucí diplomové práce.

Datum:.....

Podpis:.....

PODĚKOVÁNÍ

Tímto bych chtěla poděkovat vedoucímu diplomové práce, paní PaedDr. Kamile Podrápské, Ph.D. za trpělivost a ochotu. Také děkuji německým přátelům za odbornou konzultaci, na základě jejich bohatých zkušeností ve školství, především v oblasti psychologie a teorie didaktiky. Dále děkuji svému příteli za technickou i duševní podporu.

Téma: Didaktická hra jako alternativní prostředek nácviku produktivních řečových dovedností

Anotace:

Diplomová práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou.

První, teoretická, část se zabývá definicí a hranicemi využití didaktické hry v podmínkách výuky německého jazyka na základní škole.

Didaktická hra představuje specifickou formu procvičování a automatizaci učiva vykazující vysokou motivační hodnotu.

V krátkém historickém přehledu je představen vývoj v této oblasti. Dále se definují kritéria pro klasifikaci hry a zaměřuje se na možnost využití hry při nácviku produktivních řečových dovedností.

Druhá, praktická, část je zaměřena na konkrétní využití didaktické hry při hodině. Je zde uveden návrh souboru doplňujících didaktických her k učebním souborům „Start mit Max I,II a Wer, wie, was I,II“ tak, aby plně respektovaly lexikální a gramatickou progresi a byly vhodné pro cílovou věkovou skupinu žáků.

Topic: Didactic Play as an Alternative Means of Productive Speech Ability Practicing

Annotation:

This diploma work is divided into two parts – the theoretical and practical.

In the first – theoretical – part, I deal with the definition and limits of didactic play application within the German lessons conditions at a primary school.

Didactic play is a specific form of learning and acquiring the subject. Matters which has a very high motivation value.

In a short historical overview I demonstrate the development in this field. I further define criteria for the play classification and concentrate on the possibility of employing the play at the practicing of speech abilities.

The second – practical – part is focused on particular application of didactic play within the lesson. I also propose a set of additional didactic games to the textbooks “Start mit Max I,II” and “Wer, wie, was I,II” so that it fully respects the lexical and grammatical progression and are suitable also for the target age group of pupils.

Thema: Didaktisches Spiel als alternatives Hilfsmittel bei der Einübung der Sprachfertigkeiten

Annotation:

Die Diplomarbeit ist in einen theoretischen und einen praktischen Teil aufgeteilt.

Der erste theoretische Teil beschäftigt sich mit der Definition und Grenzen des didaktischen Spiels im Rahmen des Deutschunterrichts an der Grundschule.

Das didaktische Spiel stellt die spezifische Form der Einübung und Automatisierung des Lernstoffes dar, es weist einen hohen Motivationswert auf.

In einer kurzen historischen Übersicht wird die Entwicklung in diesem Bereich vorgestellt. Weiter werden die Kriterien für die Klassifikation der Spiele definiert und es wird die Möglichkeit der Ausnutzung des Spiels bei der Einübung der Sprachfertigkeiten behandelt.

Der praktische Teil beschäftigt sich mit der konkreten Ausnutzung des didaktischen Spiels im Unterricht. Es wird auch ein Komplex von zusätzlichen didaktischen Spielen zu den Lehrbüchern „Start mit Max I,II“ und „Wer, wie, was I,II“ vorgeschlagen, so dass die lexikalische und grammatische Progression respektiert wird und für die Zielgruppe der Schüler geeignet ist.

Gliederung

A. Theoretischer Teil

1. Einleitung	10
2. Prinzipien des Lehr – und Lernverhaltens im Fremdsprachenunterricht	
nach J.A. Comenius	11 - 13
3. Das Didaktische Spiel	14
3.1. Definitiorische Abgrenzung	14 - 15
3.2. Historische Aspekte des didaktischen Spiels	16
3.3. Möglichkeiten und Grenzen.....	17
3.4. Typologien/Kategorisierungsmöglichkeiten von didaktischen Spielen.....	17 - 18
3.4.1. Linguistische Bereiche.....	18 - 22
3.4.2. Kommunikative Einordnung.....	22 - 23
3.4.3. Traditionelle Einteilung nach der Spielweise.....	23 - 27
3.5. Bedeutung von Mechanisierung/Automatisierung im DU.....	28
3.6. Hinweise zur Durchführung von Sprechspielen.....	29
3.6.1. Allgemeine Hilfestellungen	29
3.6.2. Verfahren für den Spieleinstieg.....	29 - 30
3.6.3. Grundsätzliches zu den Redetexten.....	30
3.7. Die Intentionalität und Organisationsmöglichkeiten von Sprachlernspielen	
.....	30 - 31
3.8. Didaktisches Spiel und Sozialformen.....	31 - 34
3.9. Die Funktion des Spielleiters (des Lehrers).....	34 - 35
3.10. Aktuelle Rahmenbedingungen im DU der GS.....	35
4. Einleitung	36 - 39
4.1. Abzählreime.....	40
4.2. Traditionelle Einleitung nach der Spielweise.....	41
4.2.1. Das Dichten.....	41 - 42
4.2.2. Buchstabenspiele.....	43
4.2.3. Dominospiele.....	44
4.2.4. Fragenspiele.....	45 - 46

4.2.5. Gedächtnisspiele.....	47 - 48
4.2.6. Grammatikalische Spiele.....	48 - 50
4.2.7. Kartenspiele.....	50 - 51
4.2.8. Kettenspiele.....	51 - 53
4.2.9. Pantomime.....	53 - 54
4.2.10. Schreibspiele.....	54 – 56
4.2.11. Sprechspiele.....	56 - 63
4.2.12. Würfelspiele.....	64 -67
4.2.13. Rollenspiele.....	67 - 71
5. Fazit.....	72
6. Literaturverzeichnis.....	73
7. Anlagen.....	74 -75

1. Einleitung

Spiele im Fremdsprachenunterricht? Ist das nur exotisches Beiwerk, ein „Faszinosum“ für Diplomarbeiten oder einmalige Unterrichtsvorführungen? Diese Frage möchte ich entschieden verneinen. Ich habe mich für eine genauere Betrachtung der theoretischen Voraussetzungen und praktischen Umsetzungsmöglichkeiten des Spiels im Fremdsprachenunterricht als Thema für diese Arbeit entschieden, weil ich auf Grund der bisherigen Erfahrungen im Deutschunterricht der festen Überzeugung bin, dass Spiele ein wertvoller und vor allem effektiver Bestandteil im Unterrichtsalltag sein können.

Meine ersten Begegnungen mit der deutschen Sprache – seiten – und stundenlanges Memorieren grammatikalischer Formen im damals weit verbreiteten Lehrwerk „Němčina“ - ermöglichten mir kaum einen produktiven wie auch kreativen Umgang mit dem Deutschen. Erst im fortgeschrittenen Stadium des Spracherwerbs an der deutschen Abteilung des F.X.Salda- Gymnasiums in Liberec wurde ich konfrontiert mit neueren Lernmethoden, wie z.B. Rollen - und auch anderen Spielen. Dadurch wurde mir bewusst, welche Lernerfolge erzielt werden können, wenn Schüler ohne den Druck von Zeit und Zensuren in emotional positiver Atmosphäre mit den neu erlernten Inhalten „spielerisch“ umgehen können.

Seit 7 Jahren, versuche ich als Lehrerin an einer Grundschule die kennengelernten neuen didaktischen Konzepte weitgehendst umzusetzen und mache dabei die Erfahrung, dass spielerisches Lernen für Lehrende wie auch Lernende überaus erfolgreich sein kann.

Deshalb habe ich mir als Ziel für diese Arbeit gesetzt, meine theoretischen und praktischen Kenntnisse im Sinne eines schülerorientierten Unterrichts zu erweitern, um in der Zukunft meiner pädagogischen Arbeit noch angemessener und vor allem auch ansprechender auf die Mechanisierung bzw. Automatisierung von sprachlichem Wissen eingehen zu können.

2. Prinzipien des Lehr – und Lernverhaltens im Fremdsprachenunterricht nach J.A. Comenius

Der visionäre Pädagoge und Didaktiker J.A. Comenius erkannte bereits im 17. Jahrhundert, wie wichtig Fremdsprachenunterricht an sich für die Bildung der Schüler ist. Natürlich war ihm zur damaligen Zeit auch bewusst, dass der Unterrichtsalltag durch die fast 2000 Jahre alten methodischen Ansätze defizitäre Züge aufwies. Wie notwendige Verbesserungen aussehen sollten, formulierte er schon eingangs seiner „Didactica Magna“ auf dem Titelblatt:

„...Erstes und letztes Ziel unsrer Didaktik soll es sein, die Unterrichtsweise aufzuspüren und zu erkunden, bei welcher die Lehrer weniger zu lehren brauchen, die Schüler dennoch mehr lernen; in den Schulen weniger Lärm, Überdruß und unnütze Mühe herrsche ...“¹

Dieses Vorsatz konkretisierte Comenius in den folgenden, sicherlich heute noch gültigen Unterrichtsprinzipien:

- a) Der Geist, die Sprache und die Hand bilden eine Einheit.
- b) Die Kenntnis der Sprache ist die Voraussetzung für das Erlernen der Sprache.
- c) Ein Beispiel geht vor, die Regel folgt.
- d) Praxis ist die Grundlage für Denken und Sprechen.
- e) Die Aufgabe der Grammatik ist es, zu Synthetisieren.
- f) Der Schüler soll sich den Stoff mit vielen Sinnesorganen aneignen, wie nur möglich: mit Sehen, Tasten, Geschmack, Einbeziehung der Sinnesorgane fördert das Gedächtnis.
- g) Was gelernt wird, muss im Zusammenhang stehen.
- h) Drei Fehler sind zu vermeiden: Abstraktion ohne Sachkenntnis, Form ohne Inhalt, sprunghaftes Vorgehen ohne Abstufung.
- i) Der Lehrer hat zu leiten, der Schüler hat zu arbeiten.
- j) Eigenschaften der Schüler, ihre Fähigkeit und Willenäußerungen sind zu berücksichtigen..
- k) Der Schüler soll sich damit beschäftigen, was für ihn verlockend ist und was ihm Nutzen bringt.

¹ Blankertz: S.33

- l) Das Lernen soll sich durch liebevolle Abwechslung auszeichnen und Wetteifern enthalten.
- m) Im Kindesalter sind Sinnesorgane, Bildhaftigkeit, Gedächtnis und Neugier am wichtigsten. Im Jugendalter sind es Nachdenken und Erkennen.
- n) Kein Tag ohne Zeile, keine Unterrichtsstunde ohne neue Aufgabe, keine begonnene Sache ohne Abschluss.

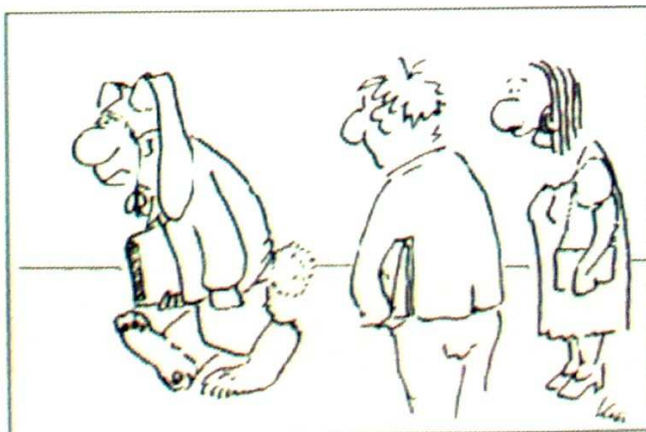
Für das hier zu bearbeitende Thema soll nun geprüft werden, ob und wie weit der Einsatz von Spielen beim Erlernen einer Fremdsprache auch den angeführten Unterrichtsgrundsätzen entspricht.

- ad a) Wenn mit „Hand“ im weitesten Sinn „Handeln“ und damit „Sprachhandeln“ gemeint ist, muss das didaktische Spiel mit seinen vielfältigen Möglichkeiten zur Bewältigung von Kommunikationssituationen wesentlicher Bestandteil eines angemessenen Unterrichts sein.
- ad d) Nicht allein, aber vor allem durch Spiele können erlernte Inhalte so eingeübt werden, dass sie wieder Grundlage für, neue komplexere Sprachlernprozesse sind. Deswegen ist die Praxis im Spiel Voraussetzung für alles weitere Denken, Sprechen und Lernen.
- ad f) Nach aktueller Lesart kann Comenius nur „mehrkanaliges Lernen“, wie es auch heute immer wieder von Lernpsychologen gefordert wird, gemeint haben. Beim spielerischen Umgang mit Sprache werden durch den Einsatz vielfältiger Medien wie z.B. Bilder, Karten, Hörtexte u.v.m. möglichst viele unterschiedliche Sinne in abwechslungsreicher Weise stimuliert. Dadurch wird nicht nur verschiedenen Lernertypen Rechnung getragen, sondern auch der Unterricht an sich „bunter“ und somit motivierender.
- ad j) Dieses Prinzip spricht die individuellen Lernvoraussetzungen einzelner Schüler an, wenn davon gesprochen wird, deren Eigenschaften zu berücksichtigen. Im Spiel kann auf Zeitdruck, gleiches Lerntempo in der Klasse und Zensuredruck verzichtet werden. Darüber hinaus bieten Spiele dem Schüler häufig die Möglichkeit durch kreative, offene Ansätze wie z.B. bei Dialogen, selbst das Arbeits- bzw. Anforderungsniveau zu bestimmen.

- ad k) Spiele sind durch Ihren Charakter ohnehin motivierend bzw. „verlockend“, weil sie die monotone „Paukarbeit“ verhindern oder zumindest durchbrechen. Gleiches gilt für die Bewusstmachung des Nutzungseffektes von neu erlernten sprachlichen Inhalten. Beim Rollenspiel oder auch spielerischer Bewältigung von Alltagssituationen wird jedem Lerner deutlich, in welcher Weise er seinen Lernzuwachs anwenden kann.
- ad l) Wie schon oben angedeutet verleihen Spiele dem Unterrichtsalltag sehr viel Abwechslung und damit Motivation. Es ist auch häufig möglich Spiele so zu modifizieren, dass sie Wettbewerbscharakter erhalten.
- ad m) Vor allem für den Sprachunterricht in der Grundschule gilt wohl der erste Teil dieses Prinzips. Hier kann man ebenfalls feststellen, dass didaktische Spiele alle genannten Kriterien erfüllen: Sie helfen einem Wechsel der Aufnahmekanäle (auditiv, visuell ...), bieten unter anderem Arbeit mit Bildern, trainieren besonders bei mechanisierenden Übungen das Gedächtnis und wecken durch immer wieder neu vorgestellte Formen die Neugier.

Zusammenfassend dürfen zwei Feststellungen zu den Unterrichtsprinzipien von Comenius getroffen werden: Erstens können wir sie – so wie sie lediglich in unsere Alltags – bzw. Fachsprache „übersetzen“ – als auch heute noch gültige Grundsätze für einen ebenso kindgerechten wie auch effektiven (Sprach-)Unterricht ansehen. Zweitens wird durch die Anmerkungen zu den einzelnen Punkten überaus deutlich, in welcher Weise didaktische Spiele diesen Prinzipien entsprechen. Da Spiele sieben von insgesamt dreizehn Prinzipien nahezu entsprechen, ist davon auszugehen, dass sie in jedem Fall einen wichtigen Beitrag zu gelungenen Deutschstunden leisten.

Bild Nummer: 1



„Nach fünf Jahren Grundschule
bringt Kollege Müller
auch nicht mehr die
rechte Begeisterung mit ...“

Quelle: Wicke: Vom Text zum Projekt: S. 7

3. Das didaktische Spiel

3.1. Definition des Lernspieles und des Sprachlernspieles

Was ist ein Spiel?

Die Tatsache, dass nicht nur bei Kindern und Erwachsenen von Spiel gesprochen wird, sondern auch bei Tieren, Naturerscheinungen und Dingen, trägt zur Komplizierung des Begriffs bei.²

Spiele – ganz gleich durch welche Medien, wie z.B. Computer, Sportgeräte u.v.m. unterstützt – dienen der menschlichen Unterhaltung und sind in der Regel auf Kommunikation ausgerichtet. Deswegen handelt es sich bei einem Großteil der Spiele um Unternehmungen, die eine Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe erfordern. Abgesehen von Glücksspielen, die einen finanziellen Gewinn erhoffen lassen, ist das Ziel anderer Spiele lediglich der Spaß am erfolgreichem Überwinden vorgegebener Regeln und möglichst guter Platzierungen innerhalb der Spielteilnehmer. Die Einsetzung des Spiels als didaktisches Medium im Deutschunterricht bietet sich aus unterschiedlichen Gründen an. Einerseits fördert es durch seinen überwiegend kommunikativen Charakter die Sprachproduktion innerhalb der Lernergruppe und andererseits verbessert es grundsätzlich das Lernen durch den zeitlich nicht stark eingeschränkten Ablauf und das Fehlen von Zensuren in positiver Weise.

Im Gegensatz zu herkömmlichen Spielen, werden didaktische Spiele an einem bestimmten Ort des Lernprozesses mit genau festgeschriebenen Intentionen eingesetzt: Sie werden in der Regel dazu verwendet, in der Phase der Übung/Festigung von erarbeiteten Lerninhalten die lernpsychologisch notwendigen Wiederholungen für eine Übernahme in das sogenannte Langzeitgedächtnis vorzunehmen – und zwar in möglichst stressfreier und dem individuellen Lerntempo angemessener Weise

H.Retter bezeichnet das Spielen als ein mehrperspektivisches Handlungssystem.³ Meiner Meinung nach ist Spiel ein Prozess, in dem alle Sinne eingeschaltet werden. Spiele erfordern Konzentration, Planen, Denken, Regeln, Hör- und Sprechhandeln. Obwohl Spiele ein Lernmittel sind, hat das Lernen Unterhaltungscharakter.

² vgl. Hansen: S. 10

³ Retter, zitiert in: Behme: S. 11

„Das Lernspiel, das auch als didaktisches Spiel bezeichnet wird, will Lernprozesse begünstigen und beschleunigen“.⁴ Nach H. Behme steht das Lernspiel im „Dienste des Übens“.⁵ Daher hat es die Funktion „Kenntnisse zu wiederholen oder bestimmtes Faktenwissen einzuüben oder Beziehungen zwischen Bildern, Texten, Symbolen und Wörtern herzustellen“. Damit werden Zusammenhänge zwischen dem Neuen und dem Gelernten vermittelt. Sie sagt auch, dass Sprechspiele zwar regelhafte und impulsgesteuerte, aber frei erstellte mündliche Äußerungen der Person im Wortwahl-, Einzelsatz- oder im mehrsätzigen Redetextbereich mit Lern- und Unterhaltungscharakter sind. Sie dienen zur Anregung oder Verbesserung des Sprechdenk- und Hörverstehensprozesses.

Eine mir geeignete Definition des „didaktischen Spiels“ bietet das folgende Zitat:

„Das Spiel unter Einfluss des Sprachlernspiels gestaltet sich aus – aufgrund von Spielvorlagen realisierten - symbolischen Handlungen und Verbalisierungen. Es unterscheidet sich in seiner psychologischen, sozialen und formalen Struktur von anderen Lern- und Übungsformen des Fremdsprachenunterrichts.

Von sonstigen Spielen unterscheidet es sich durch seine besondere Funktion als pädagogisches Unterrichtsmittel, in der es von den Teilnehmern akzeptiert wird.

Die Spielaufnahme wie auch das Beenden des Spiels geschehen freiwillig und sind von einer spielerischen Haltung und Bereitschaft zum Erleben von Spaß sowie von Interesse begleitet.

Es gilt, unter Einhalten der vorab geklärten oder einvernehmlich geänderten Spielregeln, einen ebenfalls vorab geklärten oder vereinbarten Zielzustand zu erreichen. Hierfür müssen sich die Spieler, deren Zahl je nach Spielvorgabe variieren kann, mit einer oder mehreren Aufgabe(n) oder Situation(en) bzw. mit einem oder mehreren Gegner(n) interaktiv auseinandersetzen, wobei zentrale Gegenstände, Texte oder linguistische Strukturen verwendet werden.

Der Spielverlauf variiert auch bei konstanter Personenkonstellation und Vorlage von Mal zu Mal im Detail.

Das Spiel bietet einen Freiraum, in dem alternative Verhaltensweisen versuchsweise angewendet, Entscheidungen gefällt und Redeabsichten in der Fremdsprache realisiert werden können, ohne dass dies über eine Diskussion hinausgehende äußere Folgen hat,

⁴ Behme: S. 11

⁵ vgl. Behme: S. 11

wie z.B. Leistungsmessung und -bewertung.“⁶

3.2. Historische Aspekte

Spiel ist eine in allen Kulturen bekannte Erscheinung. Schon die Ägypter haben spielende Personen auf Vasen dargestellt. Es wird meistens intuitiv beurteilt, was ein Spiel ist und was nicht.

Die Spieltheorien des 19. und der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts sagen, dass der Mensch nach Abbau des Kräfteüberschusses oder des Aggressionspotentials oder nach Erholung durch Spiel strebt.⁷ Das Kind übt im Spiel die Bewältigung späterer Anforderungen. Spiele werden mit zunehmendem Alter immer komplizierter. Wir müssen die Zusammenhänge zwischen der kognitiven Entwicklung und der Entwicklung der Lernfähigkeit berücksichtigen, so zum Beispiel in der Anzahl geplanter Wiederholungen oder auch der Breite von Variationen/Transfers bezüglich der Leistungsfähigkeit der Lernenden.

Das Spiel wurde nicht nur im Rahmen von Erziehung und Lernprogrammen in der Neuzeit angewendet. Bereits Quintillian (35-95 n.Chr.) hat ein Alphabetisierungsspiel mit Buchstaben aus Elfenbein gemacht.⁸ Im Mittelalter galt das Spiel als „unnützes“ Treiben“. In der Renaissance und im 17. Jahrhundert wurde dem Spiel wieder mehr Ansehen zgedacht.

J.A. Comenius berücksichtigte das Spiel in seinem Buch „Schola ludus“ (1656). Er integrierte das Lernspiel in seinen Stunden als Mittel für den Erwerb und das Festigen der Strukturen. J.A. Comenius und J. Locke betrachteten das Spiel als Erziehungs- und Unterrichtsmittel. J.J. Rousseau betonte in seinem Erziehungsroman „Émile ou de l'Éducation“ die allgemein fördernde Wirkung spielerischer Aktivitäten. Im 19. Jahrhundert wurde mit dem Herbartianismus wieder der Frontalunterricht eingesetzt. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts hatten sich verschiedene Richtungen der Reformpädagogik ausgebildet. Das Spiel wurde in allen Phasen des Unterrichts empfohlen oder auch nur als Motivationshilfe beim Festigen bereits erworbenen Lernstoffes. P. Petersen (1943) entwickelte mit dem „Jena – Plan“ eine neue Strömung.

⁶ Hansen: S. 17/18

⁷ vgl. Hansen: S. 10

⁸ vgl. Hansen: S. 16

Erziehung geschah in den „Lebensgemeinschaftsschulen“ durch Gespräch, Arbeit, Spiel und Feier.

3.3 Möglichkeiten und Grenzen

Nach meinen bisherigen, wenngleich langjährigen Unterrichtserfahrungen ist das Spiel als didaktisches Medium auch einigen Einschränkungen unterworfen. Zunächst muss diesbezüglich festgestellt werden, dass Spiele nicht unbedingt an jedem Ort des Prozessverlaufes beim Lernen eingesetzt werden können. So erscheint es meiner Ansicht nach nicht sehr sinnvoll, etwa zur Erarbeitung neuer Lerninhalte Spiele einzusetzen.

Darüber hinaus muss wegen des zeitintensiven Charakters von Spielen immer berücksichtigt werden, ob der Aufwand mit dem zu erwartenden Übungserfolg in einer angemessenen Relation steht, da sicherlich auch andere Übungen zur Mechanisierung Erfolg versprechend eingesetzt werden können.

Nicht zuletzt muss der Einsatz von Spielen auch aus der Perspektive des Lehrers eine Einschränkung erfahren. Die Vorbereitung guter Spiele ist extrem zeit – und materialaufwändig. Deswegen soll immer im Vorfeld überlegt werden, ob die Anfertigung eines Spieles nicht zu Lasten anderer wichtiger Unterrichtsvorbereitungen führt.

Allerdings darf man bei allen Einschränkungen - wie oben genannt - nicht vergessen, dass Spiele - sind sie einmal angefertigt und eingeübt – einen wesentlichen Beitrag zur individualisierenden oder differenzierenden Gestaltung eines abwechslungsreichen Unterrichtsalltags beitragen können. So ist es z.B. denkbar und überaus erfolgreich, schwächere Schüler ein Wortmemory zur Festigung des erarbeiteten Wortschatzes spielen zu lassen, während fortgeschrittenere Lerner mit Hilfe des Lehrers einen Dialog zum gleichen Thema als Rollspiel realisieren.

3.4. Typologien von Spielen

Wenngleich eine Typologisierung der Spiele nicht entscheidend für die Effektivität im Unterricht ist, kann eine Einteilung unter verschiedenen Perspektiven doch für die Voraussetzungen des Einsatzes überaus hilfreich sein. Einteilungsmöglichkeiten wären

z.B. die Arten des Spiels, die dadurch zu erreichenden Lernziele, die Komplexität oder auch linguistische Prinzipien.

Aus Gründen der Praktikabilität werde ich mich hier auf drei verschiedene Sichtweisen beschränken.

3.4.1. Linguistische Bereiche

H.Behme teilt die Spiele in drei linguistische Grundbereiche ein.⁹ Und zwar in:

- a) Ein – Wort – Text
- b) Ein – Satz – Text
- c) Mehr – Satz – Text

Diese Spiele sollen konkreten Sprech – und Übungsvollzug erleichtern oder fördern.
ad a) die Wortwahlspiele

Sie ermöglichen schnelles, nicht syntaktisch gebundenes Sprechen. Man kann so die Wortbedeutung, wie auch die Aussprache zu erweitern. Die Schüler können sich mehrfach, schneller und auch ohne Hemmungen auf grammatikalisch elementarster Ebene äußern.

Man kann die „Ein-Wort-Texte“, so nach H. Behme, in die Wortschöpfungsspiele, die Assoziationsspiele und die Wortbedeutungsspiele gliedern:

- Wortschöpfungsspiele:

Hier werden aus einem Wort oder Wortteil neue Wörter gebildet

- Assoziationsspiele:


Es werden inhaltliche Verbindungen zwischen Wörtern hergestellt.

- Wortbedeutungsspiele:

Sie beschäftigen sich mit der sprachlichen Umsetzung von Bildern in Worte und mit der Umformulierung.

⁹ vgl. Behme: S. 12

Bild Nummer: 2 Wortwahlspiele

WORTWAHL
ASSOZIATION
<p style="text-align: center;">AUS DEM UNIVERSITÄTSALLTAG</p> <p>Die Assoziationen, also die inhaltlichen Verknüpfungen zwischen Wörtern, sollen sich auf ein bestimmtes Thema beschränken, z.B. auf die Universität. Es ist die Aufgabe, zu diesem Gegenstandsbereich möglichst viele Einzelwörter unter Berücksichtigung verschiedener Wortarten im Reihum-Verfahren (oder nach der Brainstorming-Art) zu finden.</p> <div style="text-align: center;"></div> <p>Ein Gruppenteilnehmer nennt ein Wort, z.B. Hochschule. Sein Nachbar zur rechten Seite assoziiert dazu spontan ein anderes Wort, z.B. Examen. Dem nächsten Nachbarn fällt zum 'Examen' das Wort 'schieben' ein. Folgende, weitere Verknüpfungen können sich dann von Person zu Person anschließen: ungern - Mensaessen - schmatzen - laut - wütend - Hausmeister usw.</p>

Quelle: Behme: Miteinander reden lernen: S.18

ad b) die Einzelsatzspiele

Sie fordern schon das Sprechen in einer syntaktischen Struktur und sind vom Wissen und Können der Schüler abhängig.

Bild Nummer: 3 Einzelsatzspiele


EINZELSATZ
NEUBILDUNG
<p style="text-align: center;">AUS DEM UNIVERSITÄTSALLTAG</p> <p>Alle im Assoziationsspiel genannten Ausdrücke werden von einem ausländischen Studenten gut leserlich an der Tafel (oder an der Wand auf einem Packpapierbogen bzw. auf einer Overheadfolie) notiert, um diese Begriffe nun in der Einzelsatzübung zu verwenden.</p> <p>Jeder, der mitspielen möchte, soll mündlich einen kurzen oder langen Einzelsatz bilden, indem er dazu nur ein Wort (oder zwei Wörter) aus der Assoziationsliste benutzt, z.B.: Samstags und sonntags gibt es in der Gesamthochschule Kassel kein <u>Mensaessen</u>. Die so verarbeiteten Wörter werden vom Leiter abgehakt und nicht durchgestrichen, damit sie weiterhin besser lesbar bleiben.</p> <p>Es ist auch möglich, auf diese Weise bestimmte Haupt- oder Nebensatzarten zu erproben.</p> <p>Außerdem kann – unabhängig von der Assoziationsliste – im Reihum-Verfahren aus den Einzelsätzen eine reale oder fiktive Geschichte (z.B. ein Märchen) zum Thema: Universitätsalltag entstehen.</p>  <p>A cartoon illustration at the bottom of the page shows three students. A male student on the left is speaking to a female student on the right. A third student, a male with a mustache, is in the middle, looking thoughtful with his hand on his chin. A speech bubble from the male student on the left contains the handwritten text: 'Was heißt eigentlich schmatzen ??'.</p>

Quelle: Behme: Miteinander reden lernen: S.19

ad c) Die Redetextspiele

Sie bestehen aus einer mehrsätzigen sprachlichen Äußerung. Durch diese Art von Spielen soll angeregt werden, den Wortschatz und die Grammatik der Fremdsprache im Kontext zu verwenden. Es ist höchste Stufe des Fremdsprachenunterrichts.

Bild Nummer: 4 – mehrsätziger Redetext

MEHRSÄTZIGER REDETEXT
GESPRÄCHSSPIEL
AUS DEM UNIVERSITÄTSALLTAG: INSERIEREN
"Guten Tag, ich bin Frau ... / Herr ... und melde mich auf Ihre Anzeige am schwarzen Brett in der Uni."

Aushilfskellner gesucht! Appartementwohnung (45 qm) in ruhiger Lage zu vermieten! Wer hat Interesse in den Sommerferien mit mir nach Griechenland zu fahren? Übernehme Tipparbeiten aller Art! Verschenke zwei alte Mülleimer / defektes Radio! Hausmeister gesucht! Biete zum Verkauf an 100 alte Micky-Maus-Hefte! Erteile Englischunterricht! Brautkleid günstig zu verkaufen! Babysitter dringend benötigt! Verleihe meine Ski / mein Fahrrad für die Zeit von ... ! Ein Angebot speziell für Sie! - Kurzausbildung zum: Laienschauspieler / Schlagersänger / Verkäufer von ... / Masseur ... / Taxifahrer / Fremdenführer / Tierpfleger / Sportlehrer / Graphiker / Hausmann / Nichtraucher / Rhetoriker / Gepäckträger / Dressman / Schnelldenker / Playboy / Wettervorhersager / selbstsicheren Mann / heiter-freundlichen Mann / wütend-schimpfenden Mann / Freizeitge- stalter / Junggesellen / Frauenbegleiter / Spaßmacher usw.
Diese Liste kann noch durch weitere Annoncentexte ergänzt werden, die den Gruppenmitgliedern als Spielsituationen gefallen.

Quelle: Behme: Miteinander reden lernen: S.20

Anmerkung zu Bild Nummer 4: Jeder Schüler bekommt eine Redetextvorlage. Ein Schüler liest den ersten Annoncentext laut vor und bittet danach einen anderen Schüler die nächste Anzeige vorzulesen. So werden alle in die Rollenspielsituation eingeführt. Vom Lehrer erfahren die Schüler unbekannte Wörter.

Jetzt beginnt ein Schüler mit dem Rollenspiel, indem er sich eine Rollenspielmöglichkeit auswählt, sich aus der Gruppe einen Gesprächspartner aussucht und diesen anhand seines Anzeigentextes anspricht. Danach wird das Rollenspiel mit einem anderen Schüler fortgesetzt.

Was die Auswertungen oder Besprechungen dieser Spiele betrifft, so ist es möglich, aber nicht unbedingt erforderlich nach jedem Spiel darauf einzugehen. Nur bei auffälligen Ausdrucks-, Aussprache-, Satzbau- oder Grammatikfehlern bietet sich eine Auswertung aus lernpsychologischer Sicht an, damit nicht schwerwiegende Regelverstöße noch durch die Spiele eingeübt werden.

Es wäre gut, dass nahezu jedes Sprechspiel auch ein Bild beinhaltet, denn:

Die Bilder sind als zusätzliche Blick-, Denk- und Spielstimuli gedacht und somit von besonderer Bedeutung. Sie sollen das Wesentliche der Spielbeschreibung gleichsam auf den ersten Blick erkennen lassen, manchmal auf Sprachschwierigkeiten hinweisen, die Schüler erfreuen und sie zum Spiel motivieren.¹⁰

Diese Art der Einteilung nach H. Behme ist geeignet, um Spiele entsprechend der erarbeiteten Texte bzw. Ihrer Größe angemessen auszuwählen. So wird z.B. das Spiel mit neu erarbeitetem Wortschatz anders zu gestalten sein (Kategorie 1), als die intensive Auseinandersetzung mit einer grammatikalischen Besonderheit (Kategorie 2).

3.4.2. Kommunikative Einordnung

Löffler/Kuntze unterscheiden Spiele nach der Art ihrer kommunikativen Anforderung. Sie behaupten, dass im Sprachlernspiel nicht nur Fertigkeiten gefestigt, sondern dass auch kommunikative Möglichkeiten genutzt werden. Spiele bieten Anlässe zur Integration. Es lassen sich die Typen „Lernspiel“, „darstellendes Spiel“ und „Interaktionsspiel“ erkennen.¹¹

Zum Lernspiel gehören folgende Spielarten: Schreib-, Rate-, Lese-, Hörverstehens-, Assoziations-, Sprech-, Sing- und Vokabelspiele.

¹⁰ vgl. Behme: S. 15

¹¹ Löffler/Kuntze zitiert in: Hansen: S. 22

Zum darstellenden Spiel gehören Sketsche, Szenen, Theaterspiele und Dialoge.

Unter Interaktionsspielen sind Minisituationen und das Rollenspiel zu verstehen. Hier sollen die Spiele dazu führen, dass der Schüler seine Gedanken äußert.

Diese Art der Klassifizierung bietet dem Benutzer die Möglichkeit Spiele auszuwählen, die der Größe der Gruppe und dem individuellen Anforderungsniveau jeweils angemessen sind.

3.4.3. Traditionelle Einteilung nach der Spielweise

E. Heim bietet eine eher traditionelle Sichtweise der Unterscheidung nach der Spielweise an, die ich wegen der weiten Verbreitung auch im praktischen Teil verwenden werde. Sie hat - in alphabetischer Reihenfolge – achtzehn verschiedene Kategorien gebildet, auf die ich mit einigen Beispielen näher eingehen möchte.¹²

- a) **Buchstabenspiele:** Dazu gehören z.B. Kreuzworträtsel und Silbenrätsel. Diese Spiele können auch die Schüler selbst gestalten und organisieren.
- b) **Dichten:** Hier geht es um das Modellieren mit Sprache als Spielform (z.B. das Neudichten von Wörtern).
- c) **Domino:** Die Schüler legen die Karten so, dass sich immer passende Enden der Dominosteine berühren.
- d) **Erzählspiele:** Beispiel „Nacherzählen“: Der Lehrer teilt die Gruppe in zwei Untergruppen, wobei eine von ihnen in den Nebenraum geht. Jeder Gruppe erzählt der Lehrer eine andere Geschichte. Nach der Vorbereitungszeit, in der sich die Schüler Notizen gemacht haben, werden sie wieder zusammengerufen. Jetzt suchen sich einen Partner, dem sie die Geschichte in eigenen Wörtern nacherzählen. Hierbei hat der Lehrer lediglich eine unterstützende Funktion und hilft eventuelle Schwierigkeiten zu überwinden.¹³
- e) **Fragespiele:** Beispiel „Reiseziele“: ein Mitspieler denkt sich ein Reiseziel aus. Die anderen müssen das Ziel erfragen ohne Sätze mit geographischen Inhalten zustellen.¹⁴

¹² Heim, zitiert in: Häussermann – Piepho: S. 468

¹³ vgl. Häussermann – Piepho: S. 260

¹⁴ vgl. Häussermann – Piepho: S. 474

- f) **Gedächtnisspiele:** Beispiel „Bild – Kim“: Dazu eignen sich Bilder, auf denen Gegenstände oder Personen zu sehen sind. Die Bilder werden zuerst besprochen. So haben die Schüler Zeit sich die einzelnen Objekte einzuprägen. Danach wird das Bild umgedreht und die Schüler müssen diejenigen Dinge notieren, die sie sich merken konnten.
- g) **Grammatische Spiele:** Beispiel „Stadtplanung“: Gruppen mit 3 bis 4 „Städteplanern“ bekommen den Auftrag ein neues Wohnviertel zu planen. Sie sollen eine Skizze oder ein Modell entwerfen und es dann den anderen beschreiben. Danach können die Gruppen dazu Fragen stellen und die beste Skizze wird ausgewertet. Die Entscheidung muss begründet werden.¹⁵
- h) **Kartenspiele:** Zum Beispiel thematische Quartettspiele wie etwa über die Jahreszeiten.
- i) **Kettenspiele:** Beispiel „Boot laden“: Der erste Schüler sagt: „Ich lade unser Boot und lege das Zelt hinein“. Der nächste Schüler wiederholt den Satz und fügt einen neuen Gegenstand hinzu. Die Kette geht weiter bis ein Fehler gemacht wird (Variante auch mit Adjektiven).¹⁶
- j) **Orakelspiel:** Beispiel „Figuren erkennen“: Die Schüler malen mit Aquarellfarben auf ein Blatt Papier ein paar Punkte. Dann wird das Papier in der Mitte gefaltet, wodurch eine symmetrische Figur entsteht. Anschließend können die Schüler die Figuren erraten. Die Phantasie wird dadurch sehr angeregt.¹⁷
- k) **Pantomime:** Die Pantomime ist für die Phase der Wortschatzvermittlung ideal geeignet. Diese Art ist vor allem bei den jüngeren Schülern sehr beliebt. Pantomime ist ein Spiel von allergrößtem Charme und Gewinn. Man kann Gegenstände, Orte und Tätigkeiten vorführen.

¹⁵ vgl. Häussermann – Piepho: S. 476

¹⁶ vgl. Häussermann – Piepho: S. 480

¹⁷ vgl. Häussermann – Piepho: S. 481

- l) **Quiz:** Das Quiz kann ebenfalls bei der Vermittlung neuen Wortschatzes gute Dienste leisten. Spiele mit Quizcharakter führen fast immer zur einer Diskussion.¹⁸

Bild Nummer: 5

1 Es gibt auf der Welt ☐ a 822 Sprachen.
☐ b 2790 Sprachen.
☐ c 9781 Sprachen.

2 Die internationale Postsprache ist ☐ a Englisch.
☐ b Spanisch.
☐ c Französisch.

3 Wieviel Prozent der Deutschsprachigen leben in Deutschland? ☐ a rund 91%.
☐ b rund 67%.
☐ c rund 39%.

4 In Deutschland leben rund ☐ a 5,8 Millionen Ausländer.
☐ b 3,8 Millionen Ausländer.
☐ c 2,2 Millionen Ausländer.

5 In Europa ist – nach dem Russischen – die meistgesprochene Sprache
☐ a das Englische.
☐ b das Italienische.
☐ c das Deutsche.

6 Schwyzertütsch ist ☐ a ein alemannischer Dialekt.
☐ b ein schwäbischer Dialekt.
☐ c eine romanische Sprache.

7 Im Elsaß spricht man heutzutage im Alltag überwiegend ☐ a französisch.
☐ b elsässisch.
☐ c deutsch.

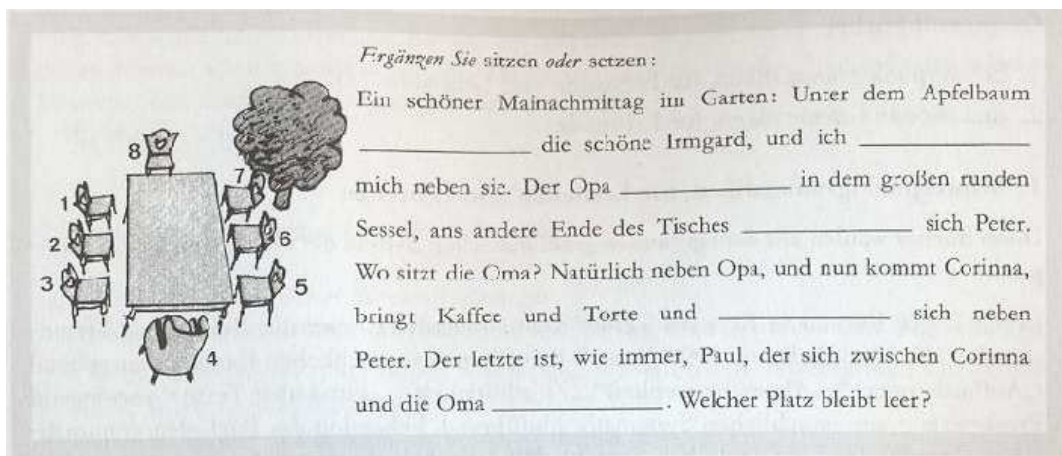
8 Die große Sprachfamilie, der auch die deutsche Sprache entstammt, nannte 1816 der deutsche Forscher Franz Bopp „indoeuropäisch“. Diese Bezeichnung ist heute international gebräuchlich.
☐ a Deutsche Forscher sagen dafür auch „indogermanisch“.
☐ b Französische Forscher sagen dafür auch „indokeltisch“.
☐ c Bayrische Forscher sagen dafür auch „indobalirisch“.

Nur eine der drei Behauptungen a, b oder c ist falsch. Welche?

Quelle: Häussermann – Piepho: Aufgabenhandbuch: S. 483

- m) **Rätsel:** Dazu gehören die Formen von Buchstabenspielen – z.B. Kreuzworträtsel. Ein weiteres Beispiel wäre das grammatische Rätsel.¹⁹

Bild Nummer: 6



Quelle: Häussermann – Piepho: Aufgabenhandbuch: S. 159

¹⁸ vgl. Häussermann – Piepho: S. 483

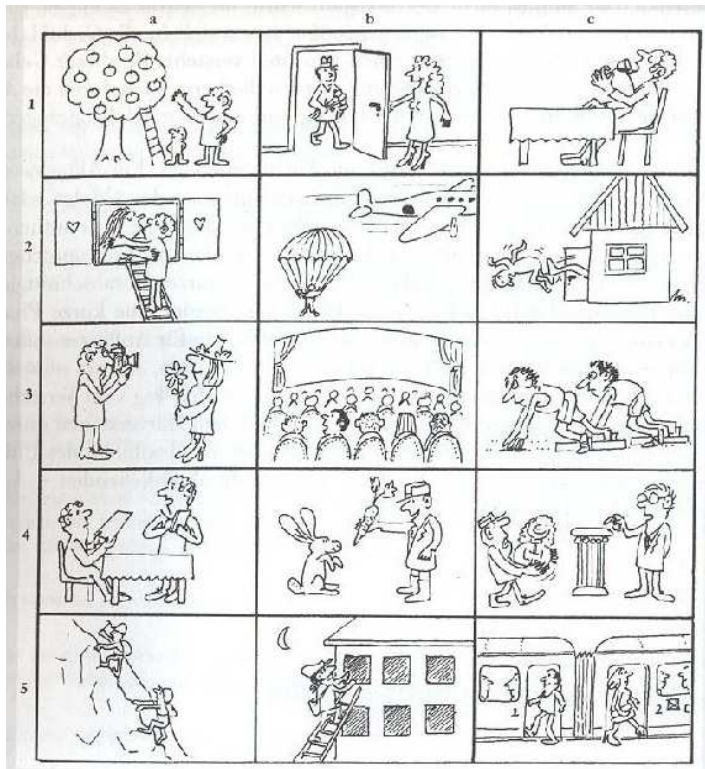
¹⁹ vgl. Häussermann – Piepho: S. 159

- n) **Rollenspiel:** „Der direkteste Weg, alle intellektuellen Grenzen zu überspringen, ist das spontane Spiel, oft setzt es unglaubliche Kräfte und Ideen frei. Die ideale Regie wird aber so vorgehen, dass jede Teilnehmerin ihren, jeder Teilnehmer seinen Weg findet zur Selbstdarstellung, Verwirklichung in Bewegung und Wort. Eine kurze Phase der Besinnung, womöglich auch der Absprache unter den Spielern, mag bei ersten Versuchen dem Spiel vorangehen, bis sich eine gewisse Sicherheit in der Improvisation hergestellt hat.“²⁰ Beispiel - Thema: Anna hat eine fünf in Mathe bekommen. (Rollenspiel für 3 - 4 Personen)
- o) **Schreibspiele:** Beispiel „Brief“: Schüler sitzen im Kreis und haben ein Blatt Papier. Der Lehrer sagt den Schülern, dass sie ein Adjektiv (oben auf das Blatt) schreiben sollen. Dann knicken sie das Papier um und geben es weiter. Die nächste Aufgabe ist z.B. das Nomen zu schreiben (Hier ist es vorteilhaft, wenn der Lehrer die Aufgaben auf Tschechisch sagt.). Zum Schluss wird das Blatt wieder auseinandergefaltet und alles vorgelesen. Es entstehen lustige, manchmal verblüffende Sätze.
- p) **Sprechspiele:** Beispiel „Bildbeschreibung“: Jede Gruppe bekommt ein Bild und macht sich ein paar Notizen zu den Bildinhalten. Dann wird aus der andern Gruppe ein „Zeichner“ gewählt, der das Bild nach Anweisungen reproduzieren soll. Die Gruppe bekommt das neu entstandene Bild, um es kontrollieren zu können. Die Bilder dürfen nicht so viele Details enthalten!
- q) **Ton – Bild – Spiel:** Beispiel „Zuordnung“: Texte werden vorgespielt und den Bildern zugeordnet:
- Komm rein, mein Lieber!
Verlassen Sie mein Haus und kommen Sie nie wieder!
Wann beginnt endlich der Film?
Sie möchten bestellen? Bitte!
Bitte rasch einsteigen!²¹

²⁰ Häussermann – Piepho: S. 271

²¹ Häussermann – Piepho: S. 25

Bild Nummer: 7



Quelle: Häussermann – Piepho: Aufgabenhandbuch: S. 26

„Das Spielerische der Übung liegt nicht nur in dem Spaß, den die Bilder, bezogen auf die Hörtexte, machen, sondern auch darin, dass es für die Lernenden oft nur um sprachliche Nuancen geht, während die Bildsituationen meilenweit auseinanderführen. Wie eng Verstehen und Vorbeiverstehen zusammengehören, das wird hier drastisch gelehrt.“²²

- r) **Würfelspiele:** Beispiel „Fragen beantworten“: Auf einen Würfel sind Fragen geklebt: Was?, Wie?, Wo?, Wann?, Wie viel?, Warum? Die Gruppe einigt sich auf das Subjekt des Satzes (z.B. Schule). Danach wird die Frage (z.B. wann gehst du zur Schule) beantwortet.

²² Häussermann – Piepho: S. 26

3.5. Die Bedeutung von Mechanisierenden Elementen im Deutschunterricht

Erkenntnisse der Lernpsychologie und daraus abgeleitete Prinzipien für den Unterricht belegen nicht nur die Notwendigkeit von Automatisierungsphasen, sondern weisen auf die besonders effektiven Einsatzmöglichkeiten von didaktischen Spielen hin (nach F.Vester, 1979). Zunächst muss festgehalten werden, dass es Nachweise der neurophysiologischen Forschung für unterschiedliche Speicher zur Weiterverarbeitung von Wissen gibt: Das Ultrakurzzeitgedächtnis, das Kurzzeitgedächtnis und das Langzeitgedächtnis. Sollen Inhalte auf Dauer erinnert werden, müssen diese ins Langzeitgedächtnis in Form bestimmter Eiweißsynthesen überführt werden. Voraussetzung dafür ist ein komplettes Durchlaufen aller drei Speicher. Die Ablage im Kurzzeitgedächtnis ist dann möglich, wenn neues Wissen innerhalb der ersten 20 bis 30 Minuten memoriert wird, und zwar unter Zuhilfenahme möglichst unterschiedlicher Lernkanäle (auditiv, visuell ...) und in einer emotional positiven Lernsituation. Dies spricht für den Einsatz didaktischer Spiele in jeder Unterrichtsstunde, wo Neues erarbeitet wird, da Spiele unterschiedliche Lernkanäle mit einbeziehen können und den Schülern durch den spielerischen Charakter an sich Spaß machen und damit das Lernen in geeigneter Weise fördern. Das Behalten im Langzeitgedächtnis ist dann möglich, wenn Wissen regelmäßig und möglichst abwechslungsreich in immer größer werdenden Abständen wiederholt wird. Auch hier ist ein vielfältiger Einsatz von Spielen möglich, der nicht nur erfolgversprechend ist, sondern auch das öde Memorieren früherer Zeiten durch eine Art „Spaßdidaktik“ ablösen kann. Zur praktischen Umsetzung: Bei der Durchsicht des von mir verwendeten Lehrwerkes „Start mit Max“ und „Wer, wie, was“ konnte ich feststellen, dass es z.B. keinen grammatikalischen Fall gibt, zu welchem man nicht einen Dialog formulieren kann. Ist dieser Dialog einmal im Rahmen einer Übungsstunde ausreichend „eingeschliffen“, so kann er nach einer Woche, einem Monat oder auch einem halben Jahr immer wieder- z.B. im Rahmen differenzierender Maßnahmen – als Rollenspiel mit zunehmender Komplexität wie auch Variabilität herangezogen werden.

3.6.. Hinweise zur Durchführung von Sprechspielen

3.6.1. Allgemeine Hilfestellungen

H. Behme bietet einige allgemeine Hinweise an, die zur Durchführung von Sprachspielen hilfreich sein können:

- a) Die Schüler verständigen sich über die Art und die Ausführungsweise eines jeden Spiels (z. B. über die Spielzeit, die Regeln und über die Spielmodifikation).
- b) Das Rundgespräch ist eine häufige Sozialform des Sprechspieles, damit ist das Sitzen auf Stühlen in Kreisform ohne Tische gemeint.
- c) Die einzelnen Gesprächsbeiträge werden in den Übungsstunden nicht benotet.
- d) Nach dem Spielbeitrag versucht der Sprecher zunächst selbst seine Wortwahl -, Grammatik -, oder Aussprachefehler zu korrigieren, wobei der Lehrer oder einer der anderen Schüler ihn lediglich auf die Fehlerstelle aufmerksam macht (An der Grundschule wird es meistens der Lehrer sein.). Wenn das nicht gelingt, dann haben die anderen Schüler die Gelegenheit, bei der Berichtigung zu helfen. Ist ihnen dies nicht möglich, dann korrigiert als letzter der Lehrer die falsche Aussage.
- e) Der Lehrer wirkt in der Gruppe als Helfer und Mitspieler. Einerseits fungiert er als Sachautorität und somit als möglicher Organisator andererseits als Moderator, Strukturierender und Korrigierender.
- f) Die Kooperation mit einem Kollegen entlastet den Leiter bei der Planung, Durchführung und Bewertung der Spiele, bietet folglich den Schülern einen zusätzlichen Ansprechpartner.²³

3.6.2. Verfahren für den Spieleinstieg

Unabhängig von der jeweiligen Spielart, kann der Spielanfang verschieden variiert werden:

Es beginnt derjenige mit dem Spiel, der:

- a) als erster eine bestimmte Zahl würfelt,
- b) es freiwillig möchte,

²³ vgl. Behme: S. 16

- c) die meisten Konsonanten/Vokale im Vornamen hat,
- d) direkt angesprochen wird,
- e) die hellsten Schuhe trägt ...,
- f) einen zugeworfenen Ball aufgefangen hat oder
- g) im Abzählreim Letzter wird.

Ein Ball kann als äußeres Ansprechmittel zwischen zwei Personen gelten. Der Ball sollte nur so groß sein, dass er mühelos zu fangen ist.²⁴

3.6.3. Grundsätzliches zu den Redetexten

Bevor das Rollenspiel beginnt, ist es wichtig sich kurz zu überlegen:

- a) wer im Spiel ist,
- b) was er thematisieren will,
- c) mit wem er sprechen möchte,
- d) wann und wo er sein Spiel stattfinden lässt und
- e) welche Absicht er beim Dialog verfolgt.

Der Lehrer hat – wie auch bei anderen Spielen – die Aufgabe:

- a) mehrere Spielvorschläge anzubieten,
- b) die Materialien bereitzuhalten und
- c) auf Fehler im Sprach- oder Sprechfehler zu achten.²⁵

3.7. Die Intentionalität und Organisationsmöglichkeiten von Sprachlernspielen

Das Sprachlernspiel ist ein Unterrichtsmittel und nimmt einen bestimmten Platz in der Unterrichtsplanung ein. „Dafür ist es nötig, die Grob- und Feinlernziele des Unterrichts mit den durch die Spielvorschläge gegebenen Möglichkeiten zu koordinieren und darüber hinaus auf die Verflechtung der Spiele mit den übrigen Lernformen hinzuweisen.“²⁶

²⁴ vgl. Behme: S. 16/17

²⁵ vgl. Behme: S. 17

²⁶ Hansen: S. 31/32

Es kann nur dann von einem Spiel gesprochen werden, wenn die Spielmerkmale und auch Spielfreude gegeben sind. In der Spielphase soll das Lernen dem Spielen untergeordnet werden.²⁷

Was können wir machen, um ein Spiel gut durchführen zu können?

- eine entspannte Lernatmosphäre schaffen
- alle Materialien vorbereiten
- die Spielregeln kennen
- Fehler tolerieren, wenn sie nicht kommunikationsbehindernd sind
- Niemals die persönliche Leistung bewerten!!
- Wichtig ist auch die Motivation (Auflockerung und Belohnung verbessern die Leistungsbereitschaft.).

Nach Hansen gibt es drei Phasen beim Einsatz von Sprachlernspielen:²⁸

- **Einführung** ⇒ Hier wird das Spiel sprachlich vorbereitet, außerdem erklärt man die Regeln und gibt notwendige sprachliche Redewendungen vor. Es ist methodisch geschickt und sehr effizient mit einer Aufwärmphase zu beginnen, z.B. mit einer Übung oder einem Spiel, das schon bekannt ist.
- **Durchführungsphase** ⇒ Sie erstreckt sich über die gesamte Dauer der Spieltätigkeit. Wenn eine Gruppe die Arbeit früher beendet hat, sollte man kleine Zusatzaufgaben zur Hand haben. Ebenso kann man einer stärkeren Gruppe mehr oder schwierigere Aufgaben stellen (langfristig könnte das jedoch die Atmosphäre gefährden!).
- **Auswertungsphase** ⇒ Sie gliedert sich in einen inhaltlichen und einem sprachlichen Teil.

3.8. Sozialformen im Fremdsprachenunterricht

Im Unterricht können wir verschiedene Sozialformen anwenden. Gerade beim

²⁷ vgl. Hansen: S. 32

²⁸ vgl. Hansen: S. 32

Erlernen einer Fremdsprache sollte lehrerzentriertes Vorgehen nicht die methodische Priorität besitzen.

Welche unterschiedlichen Gruppenzusammensetzungen bieten sich nun an?

a) Frontaler Unterricht

Er besitzt bedauerlicherweise einen festen Platz in der alltäglichen Lernarbeit, sollte aber nur dann eingesetzt werden, wenn etwas Schwieriges erklärt werden muss. Allerdings habe ich auch negative Erfahrungen gemacht, wenn ich diese Form durchbrochen habe: Man muss die Kinder erst langsam daran gewöhnen, dass im Fremdsprachenunterricht auch andere Formen der Arbeit benützt werden können. (Ein Beispiel: Schüler der 5.Klasse sollten sich in der Klasse bewegen und Dialoge bilden. Fast alle sind bei den Bänken stehen geblieben.)

Heyd führt dazu aus: *„Hintereinander angeordnete Sitzreihen sind für kommunikativen Unterricht äußerst ungünstig, sie verhindern, dass die Lerner leicht miteinander kommunizieren können.“*²⁹

b) Einzelarbeit

Das selbständige Arbeiten darf nicht vernachlässigt werden. Diese Sozialform ist geeignet für stilles Lesen und die Bearbeitung verschiedener Aufgaben, die ein alleiniges Vorgehen, individuelles Lerntempo und vor allem Ruhe im Klassenzimmer zur Voraussetzung haben.

c) Plenum

„Es könnte der Eindruck entstehen, dass es sich lediglich um eine Spielform des Frontalunterrichts handelt, die unter einem anderen Titel angepriesen wird. Dies ist aber keineswegs der Fall, denn bei einem Plenum werden Sitzplätze und Tische im Interesse eines kommunikativen Unterrichts so angeordnet, dass sich die Lerner und ihr Lehrer gegenseitig sehen und auch miteinander sprechen können und dabei soll gewährleistet werden, dass die Arbeitstische auch schnell für Gruppen- oder Partnerarbeit umgestellt werden können.“³⁰

²⁹ Heyd, zitiert in: Wicke: S. 88

³⁰ Wicke: S. 88

Für das Plenum können die Tische/Stühle in unterschiedlichen Formen angeordnet werden:

- | | |
|-------------------------|---|
| a) Hufeisen und Viereck | ⇒ Der Lehrer hat so eine gute Übersicht und kann den Unterricht angemessen steuern. |
| c) Kreis | ⇒ geeignet für Diskussion |
| d) Halbkreis | ⇒ geeignet für Rollenspiele oder szenische Darstellungen |

Meiner Erfahrung nach wirkt es sich sehr positiv auf die Schüler aus, wenn der Lehrer nicht im Zentrum steht. Sie sind dadurch entspannter und reagieren auch besser.

d) Partnerarbeit

Diese Form ermöglicht den Schülern etwas voneinander zu lernen. Sie arbeiten gemeinsam an einem Problem. Hier werden auch Defizite der Erkenntnisse bewusst. Wichtig ist ebenso der Wechsel der Partner. Die Arbeit mit immer gleichen Mitschülern kann monoton und damit langweilig werden.

e) Gruppenarbeit

Diese Sozialform wird häufig im Unterricht verwendet. Einerseits kann so das soziale Lernen gefördert werden, andererseits ist die Versuchung der Benutzung der Muttersprache hoch. Trotzdem ist es nicht immer ein Nachteil bestimmte Dinge in der Muttersprache zu diskutieren.

Schwerdtfeger führt dazu aus: „*Besonders wichtig ist der Betreuerhythmus bei der Gruppenarbeit. Es muss ein angemessenes Spannungsverhältnis zwischen selbstständiger Arbeit der Schüler in den Gruppen und der Lehrerbetreuung bestehen, damit die sozialen Prozesse innerhalb der Gruppen zur Entfaltung gelangen können. Es hat sich in der Praxis der Gruppenarbeit bewährt, dass der Lehrer nach einer genauen Angabe des Gruppenauftrages von Gruppe zu Gruppe geht, um mit den Gruppenmitgliedern jeweils sicherzustellen, dass die Aufgabe verstanden wurde. Nach dieser klärenden Phase ist es notwendig, dass die Gruppenmitglieder allein, d.h. ohne Hilfe des Lehrers an ihrem Auftrag arbeiten.*“³¹

³¹ Schwerdtfeger, zitiert in: Wicke: S. 91

f) Lernstationen

„Im Lernzirkel soll jeder Schüler selbständig und unter Berücksichtigung möglichst vieler Sinne an angebotenen Stationen neue Lernzugänge erfahren oder Gelerntes durch Übung vertiefen. Kontrolle und Erfolgsergebnisse an jeder Station sollen motivieren und zu neuem Handeln anregen.“³²

Bei dieser Form des Übens sollten darüber hinaus die folgenden Punkte beachtet werden:

- Es ist für störungsfreie Abläufe von Vorteil, die Stationen zu nummerieren.
- Über Auswahl und Reihenfolge sind kann der Schüler frei entscheiden.
- Die Arbeit an den Stationen findet in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit statt.
- Das erworbene Wissen wird überprüft und vertieft.
- Das Arbeiten ist frei und selbstständig.
- Die genaue Vorgehensweise muss detailliert erklärt werden, sonst kann die ganze Maßnahme scheitern.
- Didaktische Spiele bieten sich geradezu an, alle Sozialformen im Deutschunterricht anzuwenden. So können z.B. Wortkartenarbeit oder Memoryspiele problemlos bei der individuellen Betreuung eingesetzt werden. In der Arbeit mit Dialogen oder Rollenspielen bietet die Partnerarbeit eine wichtige Möglichkeit, neu erlernte sprachliche Strukturen anzuwenden. Dies kann mit Hilfe von Transferaufgaben auch zu Strukturen eines Gruppendialogs ausgebaut werden.

Damit der Unterricht auch sinnvoll verläuft, müssen vor dem Einsatz derartiger Übungen klare Verhaltensregeln aufgestellt und erklärt werden, wenn man übliche Beschwerden der Lehrer vermeiden will. Es gibt nämlich immer wieder Klagen, dass die Disziplin vernachlässigt wurde und die Schüler den Freiraum missbrauchten.

3.9. Die Funktion des Spielleiters (des Lehrers)

Der Lehrer ist für die Spielauswahl, den Zeitplan, die Vorbereitung, die Einführung und die Gruppeneinteilung sowie für den Start verantwortlich. Während des Spiels kann der Lehrer selbst mitspielen, eine Anlaufstelle für die Schüler sein oder er kann den

³² Wicke: S. 92

Verlauf des Spieles nur beobachten. Spielt der Lehrer mit, sollte er nur solche Rollen übernehmen, bei denen nicht das sprachliche Können über den Spielerfolg entscheidet und bei denen er dieselben Chancen wie die anderen Spieler hat. Bei den Rollenspielen bietet sich an, dass der Lehrer eine Nebenrolle übernimmt. So bieten sich ihm gute Möglichkeiten einerseits eigene Spielerfahrungen zu sammeln und andererseits kann er auf falsch verwendete Strukturen aufmerksam machen.

Sollte der Lehrer sich während des Spiels Notizen machen, dann müssen die Schüler vorher informiert werden sagen, dass es sich nicht um Leistungserhebungen handelt, sondern dass er nur auf die wesentlichen Sprachprobleme aufmerksam machen will.

3.10.Aktuelle Rahmenbedingungen im DU der GS

Für den Fremdsprachenunterricht an tschechischen Grundschulen stehen üblicherweise drei Wochenstunden zur Verfügung. Diese Stundenmaß ist für das Erlernen einer Sprache sicherlich als sehr knapp bemessen anzusehen. So müssen die Schüler viele Anstrengungen wie z.B. Wortschatzfestigung, erlernen grammatikalischer Regeln oder auch schriftliche Übung erlernter Inhalte im häuslichen Bereich vornehmen. Dieses zeitlich enggeschnürte „Korsett“ bringt natürlich auch eine Einschränkung der Übungs- bzw. Spielphasen mit sich. Dies bedeutet zwar nicht, dass im Deutschunterricht darauf verzichtet werden muss, schränkt aber deren Einsatz in jedem Fall ein.

Spiele können und sollten mindestens in jeder Mechanisierungs-/Automatisierungsphase angeboten werden, um Schüler zum selbsttätigen Üben bei den Hausaufgaben anzuleiten. Außerdem bieten Spiele – hier vor allem motivationsfördernde eingeschliffene Formen – die Möglichkeit, Lernarbeit positiv zu besetzen. Ein weiterer, wichtiger Aspekt, ist die Langzeitwiederholung durch Spiele: Lernpsychologische Erkenntnisse erfordern, vor allem bei schwächeren Schülern die kontinuierliche Wiederholung in häufigen, aber immer größer werdenden zeitlichen Abständen. Sowohl der zeitliche - wie auch materielle - Aufwand für die Anfertigung und Einführung didaktischer Spiele ist in jedem Fall gerechtfertigt.

B) PRAKTISCHER TEIL

**Motto: Der Mensch spielt nur, wo er in
voller Bedeutung des Wortes
Mensch ist, und er ist nur da
ganz Mensch, wo er spielt (F. Schiller)**

Bild Nummer: 8



4.EINLEITUNG

Wie der theoretische Teil dieser Arbeit bereits zeigen konnte, eignen sich Spiele sehr gut zur Übung fremdsprachlicher Inhalte. Sie können der Auflockerung von Unterrichtsstunden, dem Leistungswettkampf oder der Motivationssteigerung dienen. Spiele fördern vor allem die Kommunikationsfähigkeit. Wie ich einleitend bereits feststellen durfte, habe ich mich deswegen auch für dieses Thema entschieden.

Der zweite Teil meiner Ausführungen beinhaltet Spiele, welche für die Schüler – auch auf dem Niveau der Anfänger - der Grundstufe geeignet sind.

Zusätzlich möchte ich darauf hinweisen, dass alle hier wiedergegebenen Spiele im Unterricht erfolgreich erprobt wurden. Nahezu alle Spiele können zum Unterricht mit verschiedenen Lehrwerken herangezogen werden, wenngleich ich die konkreten Erprobungen begleitend zu den an meiner Schule eingeführten Lehrbüchern „Max I“, „Max II“ und „Wer, wie, was I und II“ durchgeführt habe.

Spiele müssen kindgemäßes Lernen unterstützen, unterhaltend sein und die Kinder zum gemeinsamen Handeln anregen. Spiele sollten Überraschungs- und Spaßmomente enthalten und soziale Kontakte ermöglichen. Die Kinder lernen dabei schneller zu reagieren, sich etwas einzuprägen, Zusammenhänge zu erkennen und nach originellen Lösungen zu suchen.

„Spielfreude kann jedoch erst dann aufkommen, wenn Kinder ein Spiel beherrschen. Deswegen wird anfangs die Anregung des Erwachsenen benötigt. Dies ist jedoch nicht problematisch, weil Kinder sehr gern mit Erwachsenen spielen, da es ihnen Spaß macht, z.B. mit Lehrern ihre Kräfte zu messen.“³³

Zielgruppe: Die Spiele richten sich an Schüler der Grundschulen

Die Spiele: Viele Spiele sind variabel und ökonomisch. Sie sind meistens nicht aufwändig in der Herstellung. Kartenspiele (Domino, Quartette), die ich benutze, können die Schüler auch selbst im Kunstunterricht anfertigen und damit nach ihren Vorstellungen gestalten. Diese „Eigenkreationen“ besitzen einen hohen Stellenwert bei den Schülern.

³³ Hannemann: S. 8

Spielpläne: Sie enthalten folgende Informationen:

- a) den Namen des Spiels
- b) die möglichen Sozialformen
- c) das benötigte Material
- d) die Redeintentionen
- e) die Redemittel
- f) die Angaben zu verwendeten grammatikalischen Strukturen
- g) die Spielregeln und sonstigen Durchführungshinweise
- h) die Anmerkungen zu möglichen Variationen oder Transfers

Praktische Hinweise zur Durchführung der Spiele:

1. Bei der Auswahl der Spiele sollte der sprachliche Leistungstand, das Klima in der Klasse und die jeweilige Unterrichtsphase berücksichtigt werden.
 2. Im nächsten Schritt wird das Material hergestellt (Karten besser auf Karton kleben!). Außerdem muss der Lehrer eventuell noch weitere dazu nötige Gegenstände besorgen.
 3. Redemittel, die für die Durchführung des Spiel notwendig sind, vor dem Spiel eingeübt, wiederholt und an der Tafel fixiert.
 4. Weiterhin müssen im Vorfeld noch die Gruppen eingeteilt (vgl. Einteilungsmöglichkeiten in Kapitel 3.6.2!) Verfahren für den Spieleinstieg geplant werden.
 5. Direkt zu Beginn des Spieles werden Themen und Situationen beschrieben, die Aufgaben benannt und die Regeln erklärt.
- Diese Informationen gibt der Lehrer am besten in der Muttersprache (vor allem bei den Anfängern) wieder oder er beschreibt und führt die Aufgabe vor. Danach wiederholt ein Schüler, was zu machen ist.

Die Durchführung:

In dieser Phase steht der spielende Schüler im Mittelpunkt. Der Lehrer übernimmt jetzt die Rolle des Organisators und Beobachters. Wenn es nötig ist, lenkt er den Spielverlauf. Er notiert sich auch sprachliche Fehler. Diejenigen Fehler, welche den Verlauf stören, korrigiert er gleich. Besonders wichtig ist es, dass die Schüler vorab über das Fehlen von Zensuren informiert wurden und auch wissen, dass der Lehrer im Rahmen seiner Aufzeichnungen nur auf wesentliche Sprachprobleme aufmerksam

machen will. Wenn das Spiel misslingt, kann es daran liegen, dass die Schüler die Regeln oder Aufgaben nicht verstanden haben. Weitere Gründe könnten auch sein, dass die sprachlichen Mittel nicht genügend vorbereitet wurden.

Die Auswertung:

In dieser Phase geht es nicht um das Bewerten der Schüler, sondern eher um das Besprechen des Spiels und seines Verlaufs. Die Spielergebnisse werden vorgestellt, verglichen und die Fehler bearbeitet.

4.1. ABZÄHLREIME

Manchmal brauchen wir jemanden, der ein Spiel beginnt. Um Konflikte zu vermeiden helfen uns „objektive Auswahlkriterien“ wie z.B. Abzählreime. Weitere Möglichkeiten sind im Kapitel „Verfahren für den Spieleinstieg“ beschrieben.

Hier einige Beispiele.

Abzählreime

- 1) 1,2,3 du bist frei!

- 2) Eine kleine Mickimaus
 lief ins Rathaus,
 wollte sich etwas kaufen,
 hatte sich verlaufen,
 widewipp, widewapp
 und du bist ab.³⁴

- 3) Ich und du,
 Mullers Kuh,
 Mullers Esel,
 der bist du.

- 4) 1,2 Polizei
 3,4 Offizier
 5,6 alte Hex
 7,8 Gute Nacht
 9,10 Auf Wiedersehen

- 5) Ene mene Tintenpass,
 geh zur Schul und lerne was!
 Wenn du etwas gelernt hast,
 komm zu mir und sag mir das!
 1,2,3 du bist frei!³⁵

³⁴ Hannemann: S. 9

³⁵ Hannemann: S. 9

4.2. Traditionelle Einteilung nach der Spielweise

Vorbemerkung: Es ist nicht immer eindeutig, in welche Gruppe von Spielen die einzelnen Formen gehören.

4.2.1. Das Dichten

1) Name: **Tierkönig**³⁶

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: - Tierbilder, immer paarweise
- Bild mit einem Hut
- ein Hut

Redeabsicht: - gleiche Stimmen heraushören, Tiere kennen lernen

Redemittel: Das folgende Gedicht:

*Hi, ha, ho, habt ihr es schon gehört?
Gleich gibt es ein Konzert!
Ich rat euch, hört genau!
Sonst habt ihr die falsche Frau.
Achtung, fertig, los!*

Grammatik: Artikel

Spielbeschreibung:

Die Kinder bekommen Bilder mit Tieren, immer ein Paar. Ein Kind hat auf dem Bild einen Hut. Das ist der Tierkönig. Er sagt das Gedicht und beim Wort „LOS“ ahmt jeder die Stimme des Tieres nach, das auf seinem Bild ist. Die Paare, die sich gefunden haben, setzen sich zusammen. Dann lernen die Schüler die Namen der Tiere in der Fremdsprache.

Anmerkung: Einstieg in die Fremdsprache, ungerade Zahl der Schüler

³⁶ Bei untergestrichener Überschrift handelt es sich um überlieferte Grundideen aus dem Buch „Didaktische Spiele“ von B. Hannemann, die an die Schüler und Lernstoff angepasst werden.

2) Name: Wir wandern

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: 0

*Redeabsicht: Festigung des Wortschatzes: Das Kennenlernen unserer Stadt:
Sehenswürdigkeiten, Gebäude*

*Redemittel: Durch Liberec wollen wir wandern
wo's viel Schönes gibt zu sehen
kannst du mir etwas nennen,
dann darfst du mit mir gehen.
In unser Stadt ist ein schöner Berg....usw.
In Liberec ist _____ zu sehen.*

Grammatik: Adjektive, bestimmte Artikel

Spielbeschreibung:

Die Schüler stehen im Kreis, ein Kind wandert außen herum. Alle singen:

*Durch Liberec wollen wir wandern
wo's viel Schönes gibt zu sehen
kannst du mir etwas nennen,
dann darfst du mit mir gehen.*

Ist der Gesang zu Ende, bleibt das wandernde Kind stehen und verlangt von einem Mitspieler etwas Bestimmtes von seinem Wohnort zu nennen. Zögert er zu lange oder wiederholt er sich, muss er im Kreis bleiben. Derjenige, der als letzter übrig bleibt, ist der Verlierer.

4.2.2. Buchstabenspiele

1) *Name:* **Galgenspiel**

Sozialform: 2 Gruppen

Material: Tafel/Papier

Redeabsicht: Aktivierung des Wortschatzes

Redemittel: Buchstaben

Grammatik: Rechtschreibung

Spielbeschreibung:

Der Lehrer oder ein Schüler schreibt den Anfangsbuchstaben und auch den letzten Buchstaben eines gesuchten Wortes an die Tafel . Die Gruppen müssen das Wort mit Hilfe von Buchstaben des ABC erraten. Falls kein genannter Buchstabe vorhanden ist, malt der Lehrer einen Teil vom Galgen. Verlierer ist derjenige, der „aufgehängt“ wird.
(S _ _ _ e)

2) *Name:* **Worttreppe**

Sozialform: Plenum

Material: 0

Redeabsicht: Festigung des Wortschatzes

Redemittel: einzelne Wörter

Grammatik: 0

Spielbeschreibung:

Ein Spieler beginnt, indem er ein Hauptwort nennt. Jeweils der Nachbar hat nun die Aufgabe, aus den beiden letzten Buchstaben ein neues Wort zu bilden.

z.B. Schule, Leibe, Berge....

4.2.4. Fragenspiele

1) Name: **Wer bin ich?**

Sozialform: *1 Schüler + Plenum*

Material: *0*

Redeabsichten: *Personen an der Stimme erkennen*

Redemittel: *Fragestellung – Wer bin ich? - Du bist...*

Grammatik: *Pronomen ich, du*

Verb – sein

Spielbeschreibung:

Die Schüler „schlafen“ und einer, den der Lehrer auswählt, stellt die Frage mit verstellter Stimme. Derjenige, der den Namen richtig erraten hat, ist der Nachfolger.

Anmerkung: *Einstieg in die Fremdsprache*

2) Name: **Glöckchen suchen**

Sozialform: *1 Schüler + Plenum*

Material: *ein Glöckchen, ein Tuch*

Redeabsichten: *Nachfragen, ob jemand was hat oder nicht (Dialogführung)*

Redemittel: *Frage – Anna, hast du das Glöckchen?*

- Nein, ich habe es nicht.

- Ja, ich habe es.

Grammatik: *Verb – haben (1. und 2. Person, Sg.)*

Spielbeschreibung:

Im Kreis steht ein Schüler mit verbundenen Augen. Vorher sieht er sich seine Mitschüler an, wo sie stehen. Der Lehrer gibt jemandem das Glöckchen in die Hand. Er klingelt und die Suche kann beginnen. Die Rollen werden vertauscht.

Anmerkung: *Gut zum Thema „meine Familie“ (Ich **habe** eine Schwester, einen Bruder...)*

3) Name: **Quizspiele – Gegenstände**

Sozialform: 1 Spieler + Plenum

Material: 0

Redeabsicht: Gegenstände erraten, beschreiben

Redemittel: Ist das hier? Ist es groß? Ist es aus Holz, Papier ...?

Spielbeschreibung:

Ein Schüler sitzt in der Mitte. Er denkt sich einen Gegenstand aus. Alle anderen müssen es erraten. Es werden nur solche Fragen gestellt, die man mit ja oder nein beantworten kann. Um die Fragen zu erleichtern, kann der Sachbereich des Wortes gesagt werden.

Anmerkungen: **Variante – die Person wird gesucht**

4) Name: **Spiele mit dem Tuch**

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: ein Tuch

Redeabsichten: Dialogführung, Fragen stellen

Redemittel: Frage – Wo bist du? - Ich bin hier.

Grammatik: Pronomen ich, du

Verb – sein

Spielbeschreibung:

Kinder stehen im Kreis und in der Mitte ist ein Kind mit verbundenen Augen. Er stellt die Frage: „Anna, wo bist du?“ Sie antwortet. Der Spieler in der Mitte versucht nach der Stimme sein Gegenüber zu finden. Danach wechseln sie die Rollen.

Anmerkung: Einstieg in die Fremdsprache

Variante: **Erkennen durch Tasten**

- Frage – Bist du...? - Nein, ich bin...

- Ja, ich bin...

4.2.5. Gedächtnisspiele

1) Name: **Kim – Spiel**

Sozialform: Gruppenarbeit/Einzelarbeit

Material: Gegenstände – z.B. Schulsachen

Redeabsicht: Festigung des Wortschatzes

Redemittel: Auf dem Tisch liegt _____.

Grammatik: Artikel – bestimmte, unbestimmte

Die älteren Schüler können dann auch Sätze bilden.

Deklination der Adjektive

Auf dem Tisch ist ein roter Apfel.

Auf dem Tisch ist eine grüne Kreide.

Auf dem Tisch ist ein altes Heft.

Spielbeschreibung:

Auf dem Lehrertisch sind für eine Minute verschiedene Schulsachen aufgedeckt. Danach werden sie abgedeckt und die Schüler müssen möglichst viele Sachen, die auf dem Tisch waren, aufschreiben. Dieses Spiel kann in verschiedenen Sozialformen (Einzelarbeit..) realisiert werden.

2) Name: **Zähle weiter (0-10)**

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: ein Ball

Redeabsicht: Zahlen nennen

Redemittel: „Anna zähle weiter, 5 vorwärts/rückwärts“

Grammatik: Kardinalzahlen

Spielbeschreibung:

Ein Kind, das beginnt, bekommt einen Ball. Es fängt an eine Aufgabe zu stellen – vorwärts bis 10 oder rückwärts bis 0. „Anna zähle weiter, 5 vorwärts“ und jetzt wirft es den Ball.

Anmerkung: Einstieg in die Fremdsprache

Variante: **Übung von Wochentagen**

Bingo Spiel

5	8	3
9	6	2

Der Lehrer sagt die
Zahlen vor und die
Kinder streichen sie,
wenn sie die Zahl haben.

3) Name: Memory

Sozialform: Einzelarbeit/Gruppenarbeit

Material: Bilder (bekannter Wortschatz)

Redeabsicht: Wortschatzübung

Redemittel: 0

Grammatik: Rechtschreibung

Spielbeschreibung:

Jeder Schüler hat vor sich ein Blatt, der Lehrer zeigt langsam verschiedene Bilder, die er mit den Schülern bespricht. Wenn alle durchgesprochen worden sind, schreiben die Schüler das, was sie sich gemerkt haben. Es zählt nur das, was richtig geschrieben wurde.

4.2.6. Grammatikalische Spiele

1) Name: **Wecker suchen**

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: ein mechanischer Wecker

Redeabsicht: Richtungen erkennen

Redemittel: Der Wecker ist _____.

Grammatik: links, rechts, oben, unten, hinten, vorne, in der Mitte

Spielbeschreibung:

Ein Schüler ist hinter der Tür, alle anderen stellen in der Klasse den Wecker auf 1 Minute ein und verstecken ihn. Der Schüler muss den Wecker nach dem Gehör finden und sagen, wo er sich befindet.

2) Name: **Himmelsleiter**

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: die Himmelsleiter, Holzmännchen

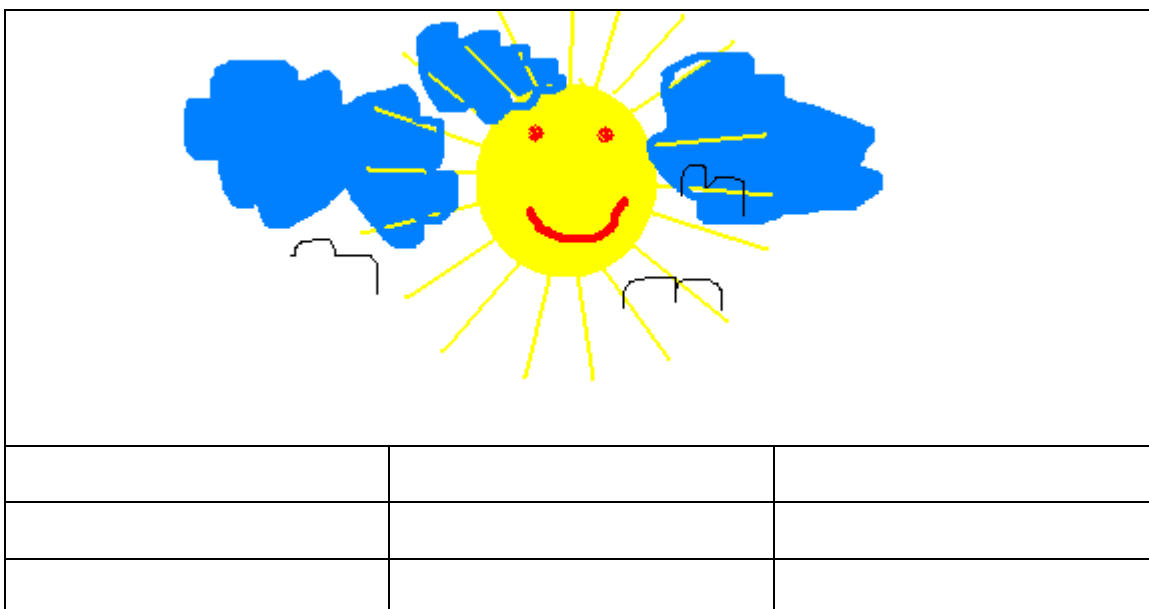
Redeabsicht: Gegensätzliche Aussagen äußern

Redemittel: Gegensätze nennen – billiges Kleid \times teures Kleid/klein \times groß

Grammatik: Adjektive, Deklination von Adjektiven

Spielbeschreibung:

Wer kommt als Erster in den Himmel? Die Gruppe hat vor sich eine Leiter und Figuren am Start. Der Lehrer sagt das Wort, wozu die Schüler das Gegenteil suchen sollen. Derjenige, der das Gegenteil zuerst sagt, darf eine Sprosse höher steigen.



3) *Name:* **Etwas ist anders**

Sozialform: *1 Schüler + Plenum*

Material: *0*

Redeabsicht: *Wortschatz – Kleidung, Nachfragen*

Redemittel: *Anna hat den Pulli von Jana an.*

Anna hat keinen Pulli.

Grammatik: *Akkusativ*

Verb – anhaben

Negation – kein

Spielbeschreibung:

Alle Kinder sehen sich intensiv an. Dann verlässt ein Schüler den Raum und die Schüler tauschen ein Kleidungsstück oder jemand zieht etwas an oder aus. Der geholt Schüler rät, was an den Mitschülern anders ist, z.B. „Anna hat keinen Pullover mehr an“.

Anmerkung: Variante: **Veränderung in der Klasse**

4.2.7. Kartenspiele

1) *Name:* **Quartette**

Sozialform: *Gruppen mit 4 Spielern*

Material: *Spielkarten*

Redeabsichten: *Karten erbitten, positiv oder negativ antworten, Festigung des Wortschatzes*

Redemittel: *Hast du die Karte ____? Ich möchte bitte ____.*
Kann ich ____ haben?

Tut mir leid, die habe ich nicht! Hier ist sie.

Grammatik: *haben + Akkusativ,*

Modalverben – können, möchten

Negation – nicht, kein

Spielbeschreibung:

Die Schüler bilden Gruppen mit vier Spielern, die im Kreis sitzen. Jede Gruppe bekommt einen Kartensatz. Die Karten werden vermischt und verteilt. Jeder Spieler

Anmerkung: Variationen – siehe Anlage

[illegible]

1) Name: **Ein Esel ruft IA**

Wortschatz – Tiere

Zahlen im Kopf zählen (bis 10)

Redemittel: Ein Esel ruft IA...

Grammatik: Artikel, Verb – rufen

Spielbeschreibung:

Ein Esel ruft IA – so beginnt der Erste, der Nächste, weil er der Zweite ist setzt vor:

Ein Esel ruft IA,IA. Es geht weiter bis sich alle 10 Kinder ausgetauscht haben.

Eine Katze ruft MIAU, ein Hund ruft WAU – derjenige, der sich irrt, fällt aus.

2) *Name:* **Meine Oma aus...**

Sozialform: Plenum

Material: 0

Redeabsicht: Wiederholung des Wortschatzes (der Schulsachen, Gegenstände, Adjektive, Nomen....), Reihenfolge merken

Redemittel: Meine Oma aus Deutschland ist da und sie hat mir eine Puppe mitgebracht“

Grammatik: Akkusativ

Spielbeschreibung:

Ein Schüler beginnt mit: „ Meine Oma aus Deutschland ist da und sie hat mir eine Puppe mitgebracht“. Der Nächste muss es nachsagen und fügt ein Objekt dazu. Wenn jemand etwas Falsches sagt, fängt man von Neuem an.

Anmerkungen: zu Beginn der Stunde als Einstieg

Varianten: **Ich packe meinen Koffer. Ich packe eine Hose ein...**

Ich gehe einkaufen. Ich kaufe Butter ein...

Ich gehe in den Zoo. Dort sehe ich einen Tiger...

3) Name: **Kein – ohne – Spiel**

Sozialform: Plenum

Material: ein Hut

Redeabsicht: Zusammenhänge herstellen

Redemittel: Keine Schule ohne Lehrer, Kein _____ usw.

Grammatik: Negation – Kein, Akkusativ

Spielbeschreibung:

Ein Kind bekommt einen Hut auf. Es sagt den ersten Satz: „Keine Schule ohne Lehrer“. Der Nächste muss mit dem letzten Wort einen neuen Satz bilden. „Kein Lehrer ohne Schüler...“.

Kann ein Schüler die Kette nicht fortsetzen, bekommt er den Hut auf und beginnt wieder.

Anmerkung:

Variante: Man kann auch **Hat – Sätze bilden**: „Die Schule hat Lehrer. Die Lehrer haben Kinder in der Klasse“.

4.2.9. Pantomime

1) *Name* **Farben**

Sozialform: Lehrer + Plenum

Material: 0

Redeabsicht: Farben auseinander halten
Tätigkeiten - (passiv können)

Redemittel: Jeder, der etwas blaues (rotes...) hat, hüpf

Grammatik: für die Schüler passiv (Adjektive)

Spielbeschreibung:

Alle Schüler spielen gleichzeitig mit. Der Lehrer sagt: Jeder, der etwas blaues (rotes...) hat, hüpf (steht auf einem Bein, klatscht...). der Lehrer muss die Tätigkeiten vorführen, die Kinder machen es dann nach, wenn sie die Farbe haben (man kann auch vor dem Spiel die Tätigkeiten durchführen)

Anmerkung: Einstieg in die Fremdsprache

2) *Name:* **Tätigkeiten**

Sozialform: *Plenum*

Material: *Karten mit Abbildung der Tätigkeiten*

Redeabsicht: *Nach Tätigkeiten nachfragen*

Redemittel: *Was machst du am Montag? Ach so, du spielst_____*

Grammatik: *Präposition – am*
 Präsens

Spielbeschreibung:

Jeder Schüler bekommt eine Karte mit einer Tätigkeit. Gegenseitig befragen sie sich, was sie machen. Die Antwort darf nur pantomimisch vorgeführt werden.

4.2.10. Schreibspiele

1) *Name:* **Wege**

Sozialform: *Partnerarbeit*

Material: *2 Blätter, Kuli*

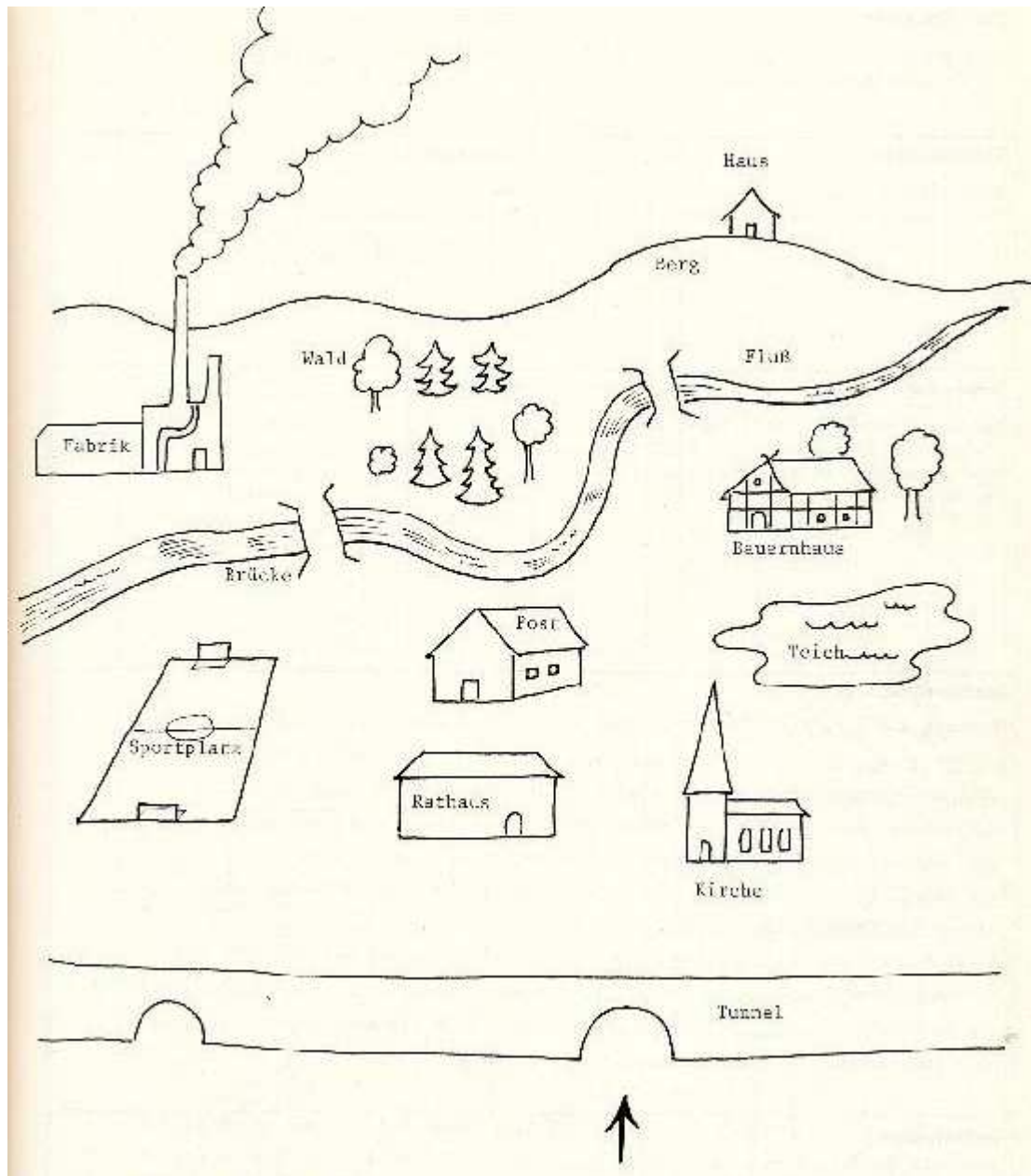
Redeabsichten: *Wege beschreiben*

Redemittel: *Geh geradeaus, an der Kirche vorbei...usw.*

Grammatik: *Imperativ*
 Präpositionen mit Dativ/Akkusativ
 Ordinalzahlen

Spielbeschreibung:

Die Schüler bilden Partnergruppen. Jeder bekommt ein Blatt. Einer zeichnet einen Plan (Weg) und beschreibt es dem zweiten Spieler. Er muss so genau wie möglich diesen Plan auf seinem Blatt wieder nachzeichnen. Bei Unklarheiten darf er nachfragen. Nach dem Spiel vergleichen beide ihre Pläne. Der Ausgangspunkt muss vorher gesagt werden.



Quelle: Lohfert: *Kommunikative Spiele*: S. 93

2) Name: **Memory**

Sozialform: Einzelarbeit/Gruppenarbeit

Material: Bilder (bekannter Wortschatz)

Redeabsicht: Wortschatzübung

Redemittel: 0

Grammatik: Rechtschreibung

Spielbeschreibung:

Jeder Schüler hat vor sich ein Blatt, der Lehrer zeigt langsam verschiedene Bilder, die er mit den Schülern bespricht. Wenn alle durchgesprochen werden, schreiben die Schüler das, was sie sich gemerkt haben. Es zählt nur das, was richtig geschrieben wurde.

3) *Name:* **Maldiktate**

Sozialform: *Partnerarbeit*

Material: *Ein Bild das diktiert wird*

Redeabsicht: *Genaue Beschreibung des Bildes*

Redemittel: *Anhand des Bildes*

Grammatik: *Komplex*

Spielbeschreibung:

Die Schüler sitzen sich gegenüber. Einer diktiert (beschreibt) langsam dem anderen, was auf dem Bild ist. Die Aufgabe ist, möglichst genau die Situation auf dem Bild zu beschreiben, damit sie auch gemalt werden kann.

Anmerkung: Das Bild darf nicht zu komplex sein

4.2.11. Sprechspiele

1) *Name:* **Merkmale erkennen – Farben**

Sozialform: *Lehrer/Schüler + Plenum*

Material: *0*

Redeabsicht: *Festigung des Wortschatzes*

Redemittel: *Satz: Ich sehe etwas, was du nicht siehst, das sieht rot aus! (Verb “
sehen“*

pantomimisch Darstellen, kann an der Tafel stehen)

Grammatik: *Verb – sehen (passiv)*

Spielbeschreibung:

Der Lehrer formuliert den Satz und die Schüler müssen schnell auf etwas zeigen, das rot ist. Wer der Schnellste ist, darf weiter machen.

Anmerkung: Variante: Adjektive, Materiale erkennen

2) Name: **Roulett**

Sozialform: *Gruppenarbeit*

Material: *ein Roulett, Karten mit Verben, Adjektiven*

Redeabsichten: *Übung zur Festigung des Wortschatzes (Verben, Adjektive – dünn
⇒ Anna ist jung...)*

Redemittel: *Anna spielt mit Puppen, Jana schwimmt gern.*

Grammatik: *Konjugation der Verben*

Spielbeschreibung:

Die Schüler können in Gruppen arbeiten, sie sollen die passende Person erraten. Weitere Möglichkeit ist, dass sie dazu Sätze bilden (kreative Arbeit – die Besseren können eine kleine Geschichte bilden)



3) Name: **Schulsachen durch Tasten erkennen**

Sozialform: *Lehrer + Schüler*

Material: *ein Sack, die Schulsachen*

Redeabsichten: *Festigung des Wortschatzes*

Redemittel: *Das ist ein, eine, ein Das ist der, die, das....*

Grammatik: *Artikel – bestimmte, unbestimmte*

Spielbeschreibung:

Der Lehrer steckt die Schulsachen in einen Sack und die Schüler tasten und raten, was sie in den Händen halten.

Das ist ein, eine, ein

Das ist der, die, das....

Dieses Spiel kann man mit verschiedenem Material (Sachen) anwenden. Den Kindern macht so ein „Schatzraten“ viel Spaß.

Anmerkung: Variante – das erkennen von Obst, Gemüse und anderen Kleinigkeiten

Variante: Name: Postmeister

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: Pakete (die Sachen können in einer Tasche verpackt werden)

Redeabsichten: Festigung des Wortschatzes

Redemittel: Post ab nach links, Post stopp, Post auspacken

Grammatik: Imperativ, Artikel – bestimmte und unbestimmte

Spielbeschreibung:

Die Mitspieler sitzen im Kreis und haben die Augen zu. Ein Kind ist der Postbote, der die Pakete verteilt. Wenn alle etwas haben, gibt der Postbote Kommandos: „Post ab nach links“ (die Pakete gehen weiter), „Post stopp“, „Post auspacken“⇒ jetzt wird ausgepackt und jeder sagt, was er hat – die Augen sind immer geschlossen!! Der Postbote kontrolliert, ob es richtig ist oder nicht.

Variante: Dinge durch Riechen oder Schmecken erkennen

(von Kollegin übernommen)

Sozialform: Plenum

Material: Sachen, die man essen, riechen kann (Bonbons, Obst, Schokolade, Käse, Gewürz..)

Redeabsichten: Dinge beschreiben zu können

Redemittel: Ich glaube, dass es eine Zitrone ist.

Es ist süß, sauer..usw.

Grammatik: Adjektive, Nebensätze

Spielbeschreibung:

Die Schüler haben die Augen zu und jeder bekommt eine Sache, an der er riechen kann oder die er abschmecken kann. Dann versucht jeder zu erraten, was er hat. Es gibt

verschiedene Möglichkeiten der Bearbeitung. Die Schüler können die Sachen gleich benennen oder sie beschreiben (... ist eher für bessere Schüler angebracht, weil diese Aufgabe sehr schwierig ist) und die anderen raten, was es sein kann.

Die Schüler lernen über alle Sinne!!!

Anmerkung:

VORSICHT: Bevor wir so eine Übung anwenden, müssen wir fragen, ob jemand auf etwas allergisch ist!

4) *Name:* **Alle Fische in dem Teich**

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: Schnur, Schuppen

Redeabsicht: Orientierung, Richtungsangaben geben

Redemittel: „Alle Fische in den rechten Teich!, Alle Fische bleiben in der Mitte!,
Alle Fische in den eigenen Teich!“

Grammatik: links, rechts, in der Mitte, in den eigenen Teich, Verb – bleiben

Spielbeschreibung:

Auf dem Tisch ist ein Kreis (mit Hilfe einer Schur). Dies ist der Teich in dem Fische sind (an der Hand sind angemalte Schuppen – selbstklebendes Band). Jeder macht sich noch seinen eigenen Teich. Ein Kind ist der Fischer, er gibt die Kommandos: „Alle Fische in den rechten Teich!, Alle Fische bleiben in der Mitte!, Alle Fische in den eigenen Teich!“ Derjenige, der sich verliert, verliert eine Schuppe. Sieger ist der mit den meisten Schuppen.

5) *Name:* **Alles was Flügel hat, fliegt hoch**

Sozialform: Lehrer/Schüler + Plenum

Material: 0

Redeabsicht: Wortschatz Festigung, Tätigkeiten erkennen

Redemittel: Alles was fliegen kann, fliegt hoch – der Papagei fliegt...

Grammatik: Tätigkeiten (bei den kleineren Kindern eher passiv, Verben müssen dargestellt werden), Artikel

Spielbeschreibung:

Die Schüler sitzen mit den Händen auf den Tischen. Der Spielführer (Erst sollte es der Lehrer sein, dann die Kinder!) sagt, „Alles was fliegen kann, fliegt hoch – der Papagei fliegt, die Biene fliegt, der Baum fliegt..“ Die Spieler werfen die Arme nur dann hoch, wenn die Sachen fliegen können. Derjenige, der sich irrt, fällt aus.

Anmerkung:

Varianten: **Alles was Füße hat, kann laufen**

Alles was Hände hat, kann kochen

Alles was ich sage, kann man nicht essen

6) Name: A wie Affe

Sozialform: Plenum

Material: Karten mit Bildern (aus einem Themenbereich)

Redeabsicht: Anlaute differenzieren

Wiederholung des Alphabets

Wortschatz Festigung

Redemittel: Es fängt mit A an – was ist das?

Grammatik: trennbare Präposition – anfangen

Spielbeschreibung

Jeder Schüler bekommt die gleiche Anzahl von Bildern. Ein Schüler deckt seine oberste Karte auf und sagt den Anlaut der Abbildung. „*Es fängt mit A an – was ist das?*“ Wer es zuerst sagt, bekommt die Karte. Sieger ist derjenige, der die meisten Karten hat.

Anmerkung:

Variante: **Ich schicke ein Telegramm**

Die Schüler sitzen im Kreis. Jeder bekommt eine Karte (mit Bild und Benennung). Ein Kind sagt: „*Ich schicke ein Telegramm an Anna*“ und dann flüstert es seinem Nachbarn den entsprechenden Begriff zu. Wenn es ankommt, sagt Anna: „*Mein Telegramm ist ein Affe*“. In diesem Moment wird die Karte gezeigt, um nachzuprüfen, ob das Telegramm richtig angekommen ist.

Dazu brauchen wir Karten mit Bildern und Benennung

7) Name: **Mein rechter Platz ist leer**

Sozialform: Plenum

Material: Stühle im Kreis + einen leeren Stuhl

Redeabsicht: Wunsch äußern, Festigung des Wortschatzes „Tiere“

Redemittel: *Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den Tiger her!*

Grammatik: Akkusativ bzw. Deklination von Adjektiven

Spielbeschreibung:

In der Runde steht ein leerer Stuhl. Der Spieler links sagt: „*Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir den Tiger her!*“ Danach erfolgt der Platzwechsel.

Jeder Schüler verkörpert ein Tier.

Später können auch passende Adjektive gewählt werden: „*Mein rechter Platz ist leer, ich wünsche mir die kleine Maus her, ... den schnellen Tiger her!*“

8) Name: **der Hellseher**

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: Gegenstände in der Klasse

Redeabsicht: Die Gegenstände beschreiben, umschreiben können

Redemittel: *Es ist aus..., Es hat..., Es ist klein...usw.*

Grammatik: komplex

Spielbeschreibung:

Ein Kind – „Hellseher“ - geht vor die Tür, alle anderen einigen sich darauf, was er in der Klasse erraten soll. Der Hellseher setzt sich in die Mitte und alle sagen über den Gegenstand etwas aus: z.B. *es ist aus Papier, es hängt, die Kinder haben es gemalt... .* Das Ergebnis ist ein Bild, das an der Wand hängt.

Anmerkung: Eignet sich als Einstieg in die Stunde

9) Name: **Ein Wort ist falsch**

Sozialform: Einzelarbeit/ Gruppenarbeit

Material: Arbeitsblätter

Redeabsicht: Fehler herausfinden

Redemittel: Zu dem Oberbegriff gehört_____ nicht.

Grammatik:

Spielbeschreibung:

Auf einem Arbeitsblatt mit Wörtern, die einem Oberbegriff zugehörig sind, wird ein falsches eingeschmuggelt. Die Schüler müssen es auch begründen, warum es zu den anderen nicht passt. Wer es zuerst sagt, bildet eine neue Wortgruppe.

10) *Name:* **Bilder raten**

Sozialform: Einzelarbeit/Gruppenarbeit

Material: Tageslichtprojektor, Bild, das die Schüler erraten sollen

Redeabsichten: Etwas vermuten

Redemittel: Das kann_____ sein.

Grammatik Modalverb – können – das kann eine Katze sein....

Spielbeschreibung:

Der Lehrer deckt schrittweise das Bild ab. Derjenige, der es als erster erraten hat, bekommt einen Punkt.

11) *Name:* **Wo sind sie?**

Sozialform: 2 Gruppen

Material: Karten mit den Personen, Karten mit Personen und Ort

Redeabsichten: Nach dem Ort fragen (Aufenthalt)

Redemittel: Wo ist _____? Sie/er ist im/in der_____.

Grammatik: Fragen – wo?

Präposition – in + Dativ (bestimmter Artikel)

Spielbeschreibung:

Die Mutter fragt Anna zu Hause, wo der Rest der Familie ist.

Die Schüler bilden zwei Gruppen (eine bekommt Karten mit den Personennamen - Mutter und andere mit dem Ort - Anna) Später kann dazu ein Dialog gebildet werden (Was macht er dort? Wann kommt er wieder zurück?..)

z.B.

Bruder Mario	Opa Reinhold	Tante Elvira	Vater Bruno
Mario Schule	Reinhold Park	Elvira Garten	Bruno Büro

Variante: Einer im Kreis (Anna) denkt sich (und schreibt es auf ein Blatt) den Ort, wo sich die Person befindet. Die Mutter fragt Anna, ob z.B. der Vater zu Hause oder im Büro ist. Derjenige, der es erraten hat, wechselt mit Anna.

12) *Name:*

Der Umzug

Sozialform:

2 Gruppen

Material:

Karten mit Möbeln, Karten mit Zimmern

Redeabsichten:

Zimmer einrichten – Vorschläge geben, sich vereinbaren

Redemittel:

Ich habe einen Schrank. – Kommt er in ____?

Wohin kommt der ____?

Das finde ich nicht gut. Lieber in ____.

Am besten in _____. Ja, gut.

Grammatik:

Fragen – wohin?

Präposition – in + Akkusativ

Spielbeschreibung:

Familie Wagner zieht um. Sie haben ein schönes neues Haus und müssen es wieder einrichten. Die Mutter ist der Hauptorganisator.

Die Schüler bilden zwei Gruppen, die sich gegenüber sitzen. Gruppe A (hier die Mama) bekommt Karten mit den Zimmern und Gruppe B bekommt Karten mit den Möbeln (B fragt A). Schüler mit passenden Zimmerkarten antworten, sie können auch verschieden reagieren, dann muss der Ort ausgehandelt werden. (Rollenaustausch nach einem Durchgang)

4.2.12. Würfelspiele

1) *Name:* **Die Schnecke**

Sozialform: *Gruppenarbeit*

Material: *Schnecke, Figuren, 2 Würfel*

Redeabsicht: *Bildung der Sätze*

Redemittel: *Er malt ein Bild....usw.*

Grammatik: *Konjugation der Verben*

Spielbeschreibung:

Der erste Spieler würfelt zunächst mit einem Würfel, steigt nach der Würfelzahl auf das Spielbrett, dann darf er weiter würfeln. Falls die zweite Zahl passt (zu dem Verb oder Pronomen aus dem ersten Würfeln), muss der Spieler einen Satz dazu bilden, erst dann darf er weiter spielen. Wenn das Verb zu dem Pronomen nicht passt, ist der Nächste dran.

Bild Nummer: 12



2) *Name:* **Activity**

Sozialform: *Gruppenarbeit*

Material: *Spielbrett, Karten mit Wörtern, Stoppuhr*

Redeabsicht: *Beschreibung, Umformulierung*

Redemittel: *Anhand der Karten*

Grammatik: *Komplex*

Spielbeschreibung:

Die Spieler bilden Gruppen. Es gibt Karten, wo verschiedene Tätigkeiten, Vorgänge, usw. durchgeführt werden müssen. Das Spielfeld ist in Sechs Teile geteilt:

A, D⇒ da malt man

B, E⇒ da spricht man

C, F⇒ da spielt man vor

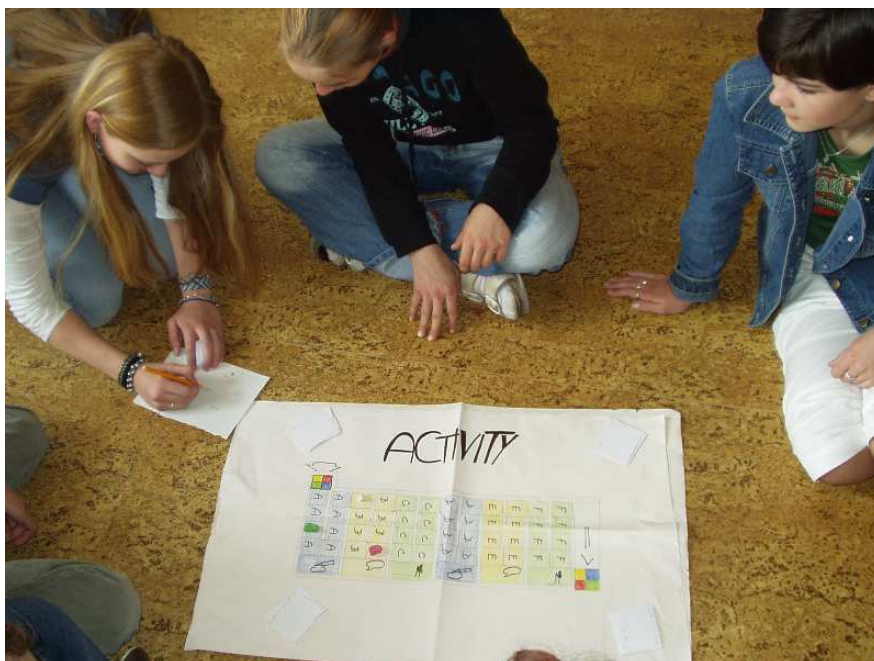
Bei allen Vorführungen darf man nicht das Wort, das auf der Karte steht, direkt andeuten (beim Malen nichts hinschreiben, beim Sprechen nicht den Wortstamm verwenden, beim Vorspielen nicht auf die Sache zeigen).

In der Gruppe spielt nur einer vor, alle andere erraten das Wort, das auf der Karte steht.

Spielzeit: 1 Minute für jede Sache

Man bewegt sich mit Hilfe von Punkten an den Karten. Bei der Punktangabe 6, haben alle Spieler eine Chance zu raten und die Punktzahl für sich bekommen.

Bild Nummer: 13



3) Name: **Tiere**

Sozialform: *Gruppenarbeit*

Material: *Würfel, Figuren, Spielplan*

Redeabsicht: *Festigung des Wortschatzes*

Redemittel: *Ich habe eine 2, auf der 2 ist ein Hund...*

Grammatik: *Kardinalzahlen, unbestimmter Artikel*

Spielbeschreibung:

Die Spieler bewegen sich auf dem Spielplan nur dann, wenn sie eine Zahl, die sie weiter vorrückt, haben. Sieger ist, wer als erster ins Ziel kommt.

Bild Nummer: 14



4) *Name:* **Wie geht es**

Sozialform: Gruppenarbeit

Material: Beklebter Würfel

Redeabsicht: nach Empfindungen fragen

Redemittel: Wie findest du meine Frisur, T-Shirt... usw.

Grammatik: Fragestellung, Verb – Finden

Spielbeschreibung:

Schüler bilden Gruppen und in jeder Gruppe ist ein Würfel, der die Bewertungen darstellt.

1 = super

4 = nicht gut

2 = schön

5 = schrecklich

3 = es geht

6 = häßlich

Derjenige, der würfelt, fragt den Würfel z..B., wie er seine Frisur findet.

4.2.13. Rollenspiele

1) *Name:* **Versteckspiel**

Sozialform: 1 Schüler + Plenum

Material: 0 (Versteckmöglichkeiten)

Redeabsichten: Dialogführung , jemanden vorstellen – Das ist Anna....

Redemittel: Frage - Wo bist du? – Hier, ich bin hier.

Grammatik: Pronomen ich, du

Verb – sein

Spielbeschreibung:

Kinder verstecken sich in der Klasse. Einer sucht und stellt die Frage: „Anna, wo bist du?“ Der Gerufene antwortet: „Hier, ich bin hier“. Dann stellen sie sich gemeinsam vor „Das ist Anna und das ist...“. Der Gerufene sucht dann weiter

Anmerkungen: Einstieg in die Fremdsprache

2) Name: **Namen und Adressen**

Sozialform: Plenum

Material: Teilnehmerliste, Schreibgerät

Redeabsichten: Nach Namen und Wohnort bzw. Telefonnummer sich erkundigen.

Redemittel: Wie heißt du? Wo wohnst du? Wie ist deine Telefonnummer? Wie ist deine Adresse? Wie bitte? Noch einmal, bitte! Danke!

Grammatik: Fragen – wie? wo?

Präposition – in

Possessivpronomen – dein, mein

Spielbeschreibung:

In der Schule wird ein Konzert vorbereitet. Die Direktorin möchte Einladungskarten schreiben. Dazu braucht sie eine Teilnehmerliste.

Jeder Schüler bekommt eine Liste, die er ausfüllen soll. Die Schüler erkundigen sich gegenseitig nach Namen, Adresse und Telefonnummer. Wer die Liste als erster ausgefüllt hat, ist Sieger. (Liste muss leserlich sein!).

Teilnehmerliste		
Name	Adresse	Telefonnummer

3) Name: **Wir fahren mit dem Zug (Bus, Straßenbahn..)**

Sozialform: 2 Gruppen

Material: Karten mit Uhrzeiten, Städtenamen, Karten mit Städtenamen

Redeabsichten: Nach Abfahrt -, Ankunftszeit nachfragen

Redemittel: Wann fährt der Zug nach ____ ab? Wann kommt er in ____ an?
Wie lange fährt der Zug?

Grammatik: Fragen – wann?, wie lange?

Spielbeschreibung:

Wir fahren morgen weg. Wir wissen nicht, wann der Zug fährt und deswegen fragen wir an der Information nach.

Die Schüler bilden zwei Gruppen, die eine gibt die Informationen aus (Karte mit den Auskünften) und die andere fragt nach der Abfahrt des Zuges (Karten mit Städtenamen).

Es wäre auch gut, die Städte auf der Landkarte zu zeigen.

z.B.

Stuttgart

Stuttgart Abfahrt: 13.10 Ankunft: 15.20
--

4) Name: **Wo bekommt/ kauft man was?**

Sozialform: 2 Gruppen

Material: Karten mit dem, was man braucht, Karten mit den Orten, Läden

Redeabsichten: Tips geben, um Rat bitten,

Redemittel: Ich brauche____, Wo bekomme ich____? Ich möchte____
Du musst zum/zur _____ gehen. Du musst in die/das/den _____ gehen.

Grammatik: brauchen + Akkusativ

Präpositionen: in + Akkusativ, zu + Dativ

Spielbeschreibung:

Die Schüler bilden zwei Gruppen. Gruppe A bekommt Karten, mit dem, was sie braucht und die andere mit den Orten. Es antwortet nur der, der einen passenden Tipp geben kann. (Rollenaustausch nach einem Durchgang).

z.B.

Brot	Briefmarke	Frische Eier	Zeitschrift	Fahrkarte
Bäcker	Bahnhof	Post	Bauernhof	Kiosk

5) Name: **Interview**

Sozialform: Partnerarbeit

Material: Notizblatt, Kuli

Redeabsichten: sich vorstellen, andere vorstellen,

Redemittel: *Wie heißt du? Woher kommst du? Was machst du gern? Welche Sprachen kannst du? usw.*

Grammatik: *Fragestellung*

Spielbeschreibung:

Die Schüler bilden Partnergruppen. Jeder hat die Aufgabe, in 5 Minuten soviel wie möglich von seinem Partner zu erfahren. Später stellen sie sich gegenseitig vor. Während des Interviews sollen sich die Schüler Notizen machen, damit sie nichts vergessen. Der Lehrer achtet auf die Zeiten. Die Vorstellung sollte dann auch zeitlich begrenzt werden. Derjenige, der die meisten Informationen hat, hat gewonnen.

6) *Name:* **Beim Einkaufen**

Sozialform: *3 Verkäufer + Plenum*

Material: *Plakate (von Schülern gestaltet) mit Ware für die Verkäufer, Einkaufszettel*

Redeabsichten: *Einkaufen, nach Preisen fragen, nach Ware fragen*

Redemittel: *Haben Sie____, Was/wie viel kostet es____?*
Gut, ich nehme es. Das haben wir leider nicht

Grammatik: *Akkusativ*
Frage – Was?, Wie viel?
Siezen
Negation – nicht, kein

Spielbeschreibung:

Verkäufer verteilen sich in der Klasse. Bei sich haben sie die Plakate mit den Waren und Preisen. Die Anderen bekommen einen Einkaufszettel und sie sollen möglichst preiswert einkaufen. Sie müssen zuerst alle Geschäfte durchgehen und sich erkundigen, ob sie die Ware haben und was sie kostet. Gewonnen hat derjenige, der billiger eingekauft hat oder nur einmal vorhandene Ware eingekauft hat.



7) Name:

Im Restaurant

Sozialform: Gruppen + Kellner

Material: Speisekarten (fertigen die Schüler selbst)

Redeabsichten: Das Essen bestellen

Redemittel: Ich möchte___bitte! Was nimmst du? Ich möchte zahlen, zusammen
bitte!

Haben Sie___?

Grammatik: Akkusativ

Modalverb – möchten

Spielbeschreibung:

Die Schüler setzen sich an einen Tisch (immer 3-4 als eine Familie). Auf jedem Tisch liegt eine Speisekarte. Pro Tisch ist ein Kellner, der die Bestellungen notiert, Speisen empfiehlt und die Rechnung schreibt. Die Gäste bestellen das Essen.

5. Fazit

Diese Arbeit soll auch anderen Lehrkräften Möglichkeiten eröffnen, einen kreativen Deutschunterricht zu gestalten. Mein Ziel ist außerdem zu zeigen, dass Unterricht nicht nur langweilig sein, sondern sowohl den Schülern auch den Lehrern viel Spaß bereiten kann.

Die Spiele habe ich, wie schon gesagt, mit den Schülern in den Unterrichtsstunden durchgeführt. Mit dem Ablauf hatte ich keine Probleme, weil ich denke, dass die Spiele gut vorbereitet waren. Es ist auch zu festzustellen, dass diese Spiele eine ergänzende Funktion haben. Alle Redemittel müssen vorher eingeübt werden, um derartige Maßnahmen durchführen zu können. Natürlich sind manche Spiele beliebter als die anderen. Wie ich dachte, waren diejenigen Aktivitäten, bei denen man nur sprechen musste, nicht so beliebt wie andere, wo auch außersprachliche Handlungen vorgenommen wurden.

Außerdem habe ich auch festgestellt, dass eine Kartei mit den Spielen eine große Hilfe bei der Vorbereitung ist. Dies sollte man nicht unterschätzen.

Ich muss ebenso darauf hinweisen, dass ich keine so große Motivation hatte, diese Diplomarbeit zu beenden, weil die momentane Situation in meiner Region nicht für die Deutschlehrer an den Grundschulen spricht. Die Tendenz an den Schulen ist eher, dass die Schüler Englisch lernen. In der Zukunft, also ab dem Jahr 2007, ändert sich die Situation an den Schulen wegen der neuen Schulreform. Die Schüler werden zwei Sprachen lernen, die erste ab der dritten Klasse (3 Stunden pro Woche) und die zweite ab der siebten Klasse (2 Stunden pro Woche). Das heißt, dass Deutsch eher ab der 7.Klasse gelehrt wird und da kann ich viele von diesen Spielen nicht mehr verwenden, weil sie für jüngere Schüler gedacht sind.

Ich hoffe, dass ich in der Zukunft wieder jüngere Schüler unterrichten kann, weil mir der eher spielerische Unterricht entgegenkommt.

6. Literaturverzeichnis

1. Behme, H.: Miteinander reden lernen. Iudicium 1985.
2. Blankertz, H.: Die Geschichte der Pädagogik – von der Aufklärung bis zur Gegenwart. Wetzlar 1992.
3. Fester, F.: Denken, Lernen, Vergessen. München 1986.
4. Hannemann, B.: Didaktische Spiele. Luchterhand 1992.
5. Hansen, M.: Sprachlernspiele. Tübingen 1990.
6. Häussermann, U. – Piepho, H.-E.: Aufgabenhandbuch. Iudicium 1996.
7. Huneke, H.W. – Steinig, W.: Deutsch als Fremdsprache. Erich Schmidt Verlag 2002.
8. Lohfert, W.: Kommunikative Spiele für Deutsch als Fremdsprache. München 1993.
9. Mühlhausen, U.: Überraschungen im Unterricht. Belz Verlag 1994.
10. Scherling, T. – Schuckall, F.: Mit Bildern lernen. München 1992.
11. Wicke, R.: Vom Text zum Projekt. Cornelsen 1997.

